DVD

JOC FULL! Europa 1400 The Guild **EUROPA 1400 THE GUILD**

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle • Noiembrie 2006

13,5 LEI

COMPANY OF HEROES

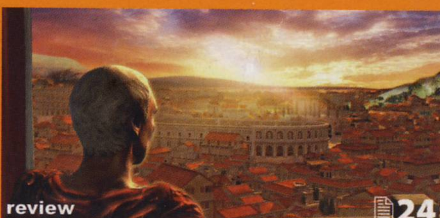
Eroul RTS-urilor celui de-al Doilea Război Mondial

BIOSHOCK

20.000 DE CARTUŞE SUB MĂRI



WARHAMMER 40K: DOW



CAESAR IV



CONTROL DIN ZBOR



DEMOS AGE OF EMPIRES 3: THE WARCHIEFS ■ BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH ■ CHAMPIONSHIP MANAGER 2007 ■ DEFCON ■ HERESY WAR ■ HYPERBALL RACING ■ MEDIEVAL II: TOTAL WAR ■ OPEN SEASON ■ ROMÂNII ÎN SPAȚIU **FILME** ASSASIN'S CREED ■ BIOSHOCK ■ DESTROY ALL HUMANS 2 ■ HALO 2 VISTA ■ HALO WARS ■ HEAVENLY SWORD ■ KANE AND LYNCH: DEAD MEN ■ L.A. NOIRE ■ MORTAL KOMBAT: ARMAGGEDON ■ NEED FOR SPEED: CARBON ■ SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT ■ THE WHEELMAN ■ WINNING ELEVEN 10 **EXTRA** THE BLOB (VERSIUNE COMPLETĂ) ■ THE SPIRIT ENGINE (VERSIUNE COMPLETĂ) ■ OPERATION MARS (VERSIUNE COMPLETĂ)

Abonează-te acum la ClickNet Express!

25% reducere

la abonamentul lunar

pe viață

Viteze până la **2,5Mbps!**

NOU, abonamentul ClickNet Express 512 Light la numai 10 Euro*.
Taxa de activare și modemul ADSL gratuite.

Pentru a afla oferta completă, vino în rețeaua magazinelor Romtelecom și a partenerilor: ALTEX, Best in Diverta, Carrefour, CORA, DEPOZITUL DE CALCULATOARE, MEDIA GALAXY, FLAMINGO Computers și Ultra PRO Computers sau sună gratuit la 930.
Ofertă valabilă până la 31 decembrie 2006.

download
muzică
filme
jocuri

Internet. The ClickNet way.



*preț promoțional cu reducere inclusă și fără TVA

www.clicknet.ro

Innovate your life

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Director Editorial
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator :
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Redactor-șef adjunct:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728,
0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

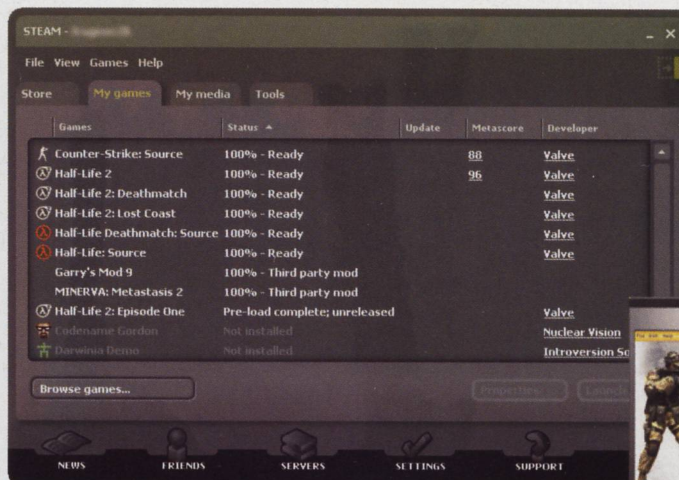
LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediție a revistei LEVEL a fost publicată în 25.000 de exemplare.



Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare octombrie 2004 - octombrie 2005), LEVEL are 105.000 cititori/număr.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Romtelecom	C2
Media DOT	11
RDS	15
Best Distribution	39, 57
Orange	49
Univers Moto	61
K-Tech	73
Autoshow	77
Flamingo Computers	C4





O dată cu linia sportivă oferită de EA din această toamnă, am primit „cadou", după instalarea primului joc, un programel care s-a așezat cuminte în „tray", pe care dacă eu nu-l deranjez, el mă lasă în pace. Se numește EA Downloader și din momentul în care i-am văzut numele, viitorul lui mi s-a și deschis în fața ochilor. Este adevărat că Electronic Arts a făcut subiectul multor teorii conspirative și sunt sigur că nu puțini sunt cei care cred că Electronic Arts vrea să cucerească universul și eventual mai e responsabil și de 9/11. Dar în cazul de față vorbim doar de mulți bani, pe care, după exemplul celor de la Valve, ar dori să-i strângă și EA. Dacă inițial pe EA Downloader se găseau doar patch-uri, filme sau variante demo, iată că „testarea" a luat sfârșit și a început afacerea. Botezul a fost făcut cu Battlefield 2142, primul joc distribuit prin EA Downloader. Probabil că în curând vom avea toată gama EA, plus alte „colaborări". Avantajele distribuției digitale sunt că jocul poate fi procurat și din zonele în care acesta nu este distribuit, iar perioada dintre lansare și prima rulare a jocului este mult mai scurtă, cel puțin în țările obișnuite cu „ignore". În contra balanță avem: folosirea unui card pe net, necesitatea unei conexiuni decente la internet pentru download-area kit-ului și acces la internet în timpul fiecărei lansări, lipsa pachetului cu jocul și imposibilitatea de a-l instala pe sisteme diferite fără să fim nevoiți să descărcăm jocul din nou. Diferența ar fi putut fi făcută de preț, dar din păcate costurile de distribuție (transport, comision, adaos, taxe) și cele de producție pentru DVD-uri, carcase sau cutii se reflectă în continuare în suma pe care trebuie să o plătim pentru distribuirea digitală a produsului. Sunt și unele cheltuieli cu întreținerea serverelor, adevărat, însă nu se pot compara cu sumele din metoda „tradițională". Diferența apare în cazul jocurilor recent lansate, dar este adevărat că sunt și „super-oferte" pentru jocuri mai vechi.

Platforma STEAM o duce din ce în ce mai bine, numărul utilizatorilor, al copiilor vândute și al jocurilor din ofertă crescând de la zi la zi. Probabil același lucru se va întâmpla și cu EA Downloader peste nu foarte mult timp, iar încet-încet și alte nume mari vor folosi, momentan ca alternativă, distribuția digitală. Este posibil ca, în curând, să avem și distribuitori locali care ne vor ademeni cu servere metrou și în schimbul unui comision vor mai micșora traficul de pe serverele principale. Practic, toată infrastructura de azi se va muta pe net și eu sunt curios cum ar arăta oferta care să-ți provoace aceeași plăcere ca un Collector's Edition.

■ **Rzarectha**



TOP 3 / REDACTOR



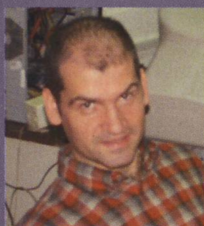
cioLAN
1. Company of Heroes
2. Warhammer 40,000: Dawn of War - Dark Crusade
3. Broken Sword: The Angel of Death



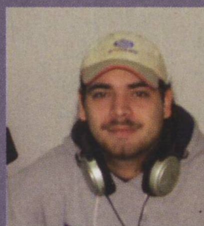
BogdanS
1. LG L1900R
2. Pinnacle Studio Plus 700-PCI
3. Logitech VX Revolution



Locke
1. Company of Heroes
2. Joint Task Force
3. GTR 2 FIA GT Racing Game



Marius
1. GTR 2 FIA GT Racing Game
2. Company of Heroes
3. Thrustmaster Hotas Cougar



Rzarectha
1. GTR 2 FIA GT Racing Game
2. Company of Heroes
3. FIFA 07



KiMO
1. GTR 2 FIA GT Racing Game
2. Just Cause
3. Joint Task Force

cuprins cd/dvd

Demo

Age of Empires 3: The WarChiefs (DVD)
Broken Sword: The Angel of Death (DVD)
Championship Manager 2007
DEFCON
Heresy War
Hyperball Racing (DVD)
Medieval II: Total War (DVD)
Open Season (DVD)
Romanii in Spatiu

MODs

Das Roboss (Half-Life 2)
Hall of Mirrors (Max Payne 2) (DVD)
Junk War (UT2004)

Filme

Aion (DVD)
Assasin's Creed
Bioshock
Destroy All Humans 2 (DVD)
Dead or Alive Extreme 2
Excite Truck (DVD)
Family Guy
Halo 2 Vista (DVD)
Halo Wars (DVD)
Heavenly Sword
Kane and Lynch: Dead Men
LandMass
L.A. Noire (DVD)
Limbo
Lost Planet (DVD)
Mortal Kombat: Armaggedon (DVD)
Need for Speed: Carbon (DVD)
Ninja Gaiden Sigma (DVD)
Project Heroes (DVD)
Splinter Cell: Double Agent (DVD)
Superman Returns
The Act (DVD)
The Wheelman (DVD)
Winning Eleven 10

Imagini

Alan Wake
Armed Assault
Call of Duty 3

Wallpaper

Broken Sword 4
Guild Wars: Nightfall
Halo Wars

Screensaver

Superman Returns

Drivere

ATI Catalyst 6.9 cu Control Cente
NVIDIA ForceWare 91.47 (DVD)

Patch

Age of Pirates: Carribean Tales v1.42 (DVD)
Caesar IV v1.1
Company of Heroes v1.20
LEGO Star Wars 2 v1.01
The Battle for Midle-earth II v1.06
Prey v1.2 (DVD)

Antivirus

Kasperski Antivirus Personal 6.0.1.401
RemoveIT Pro XT SE

Freeware

ATITray Tools 1.2.6.940
aTuner 1.9.57.9145
BSplayer 2.11
HDDlife 2.9.105
OpenOffice.org 2.0.4 Final (DVD)
Winamp 5 Full 5.3
ZipGenius 6.0.3.1126

Shareware

Deamon Tools 4.06 Home Edition
DVDFab Platinum 3.0.1.3
PcBoost 3.10.9.2006
SpyRemover 2.63
UltraISO Premium UISOP 8.5.1

EXTRA

The Blob (versiune completa) (DVD)
The Spirit Engine (versiune completa) (DVD)
Operation Mars (versiune completa)
LEVEL CD/DVD Finder

NOTĂ

Interfața CD/DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD/DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

CD/DVD-ul LEVEL a fost verificat impotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Profesional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD/DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

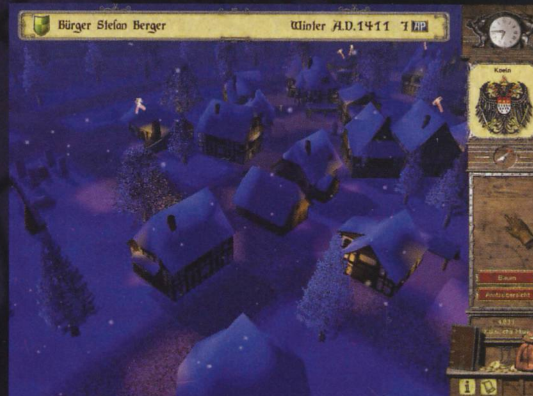
Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD/DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD/DVD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD/DVD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

Joc Full!!!

Europa 1400 - The Guild



O lume fascinantă care vă invită în Evul Mediu de după 1400, perioadă dominată de prezența în prim-plan a depravaților care se lăfăiau în lux, a conspirațiilor și a intrigilor ce aveau ca țintă acapararea unor averi din ce în ce mai mari. The Guild a fost ridicat la rang de cult în Germania, nemții fiind topiți după serie, datorită gameplay-ului complex, cu un model economic aproape perfect și o atmosferă unică ce creează dependență. Jucați și procreați... ăăă... îmbogățiți-vă.

NOIEMBRIE 2006

Editorial 3
Știri 6

SPECIAL

Tu Faci Jocurile 12
World Cyber Games 2006 Romania 13
Magic: The Gathering 14

PREVIEW

Alone in the Dark: Near Death Investigation 16
Command & Conquer 3: Tiberium Wars 18
BioShock 20

REVIEW

Caesar IV 24
The Guild 2 26
El Matador 28
Warhammer 40,000: Dawn of War - Dark Crusade 30
FIFA 07 36
Broken Sword: The Angel of Death 38
Company of Heroes 40
Just Cause 46
GTR 2 FIA GT Racing Game 50
Tiger Woods PGA Tour 07 52
Joint Task Force 54

MODs

Europa Barbarorum 58
Equilibrium: Hall of Mirrors 60

ONLINE

City of Villains Journal 62
Guild Wars Journal 62
World of Warcraft Journal 63
Eve Online Journal 63

HARDWARE

LG L1900R 64
Panasonic Lumix DMC-FZ50EG-K 64
Plextor Portable PX-608CU 65
Pinnacle Studio Plus 700-PCI 65
SteelPad 5L 65
SteelKeyes 6G 66
Gigabyte GA-M57SLI-S4 66
Samsung Super WriteMaster SH-S162L 66
Compro VideoMate X500 67
Logitech VX Revolution 67
Socomec Sicons NtTYS PL 750 VA 67
Test comparativ: Control din zbor 68
Get Mobile
Nokia N95 72
Sony Ericsson Z558i 72
BlackBerry Pearl 8100 72

LIFESTYLE

www. 74
Filme – Brother Bear 2 74
Filme – Monster House 75
DVD-uri 75
Patch 78

CHATROOM 80

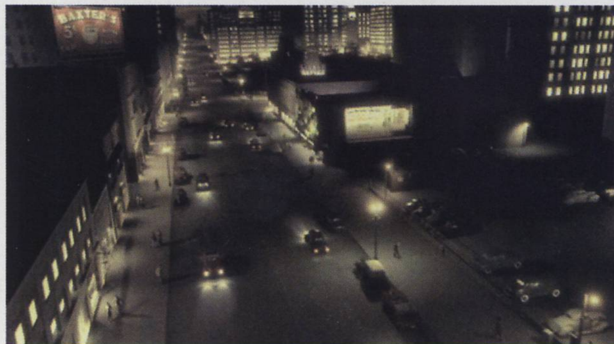
NEXT ISSUE 83

L.A. NOIR DE LA ROCKSTAR



Dacă sunteți fani înrăiți ai filmului noir și dormiți cu poza lui Bogart sub pernă, vă veți bucura să aflați că Rockstar North și Team Bondi lucrează de zor la L.A. Noir, o poveste interactivă cu detectivi nihiliști, crime sălbatice, jazz și droguri, în cel mai pur stil noir.

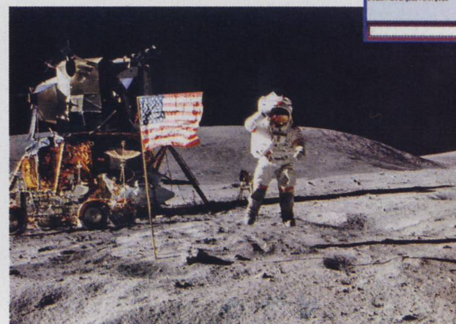
Când mă fac mare, vreau să fiu Humphrey Bogart!



ȚARA TUTUROR POSIBILITĂȚILOR

În Statele Unite, problema libertăților începe să ia deja proporții catastrofice. Astfel, SUA este categoric țara tuturor posibilităților, una dintre ele putând fi și dictatura. După ultimele informații, jocurile de noroc online sunt în pericol. Legea privind scoaterea în afara legii americane a jocurilor de noroc online a trecut de Congres, ceea ce înseamnă că nu mai depinde decât de președinte, care știm cu toții cine este... Dacă el semnează, la revedere Poker Online. E interesant cum s-a putut întâmpla așa ceva, având în





vedere suma pe care statul o încasa de pe urma acestor „afaceri". Concluzia, apropo de următoarea problemă care se va pune în Congres, o las pe seama voastră. Însă țineți minte că jocurile online reprezintă o amenințare la adresa sănătății americanului de rând...

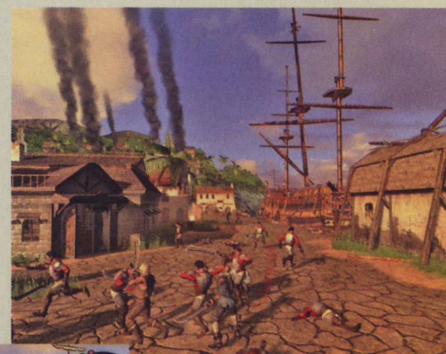
JOCURILE PENTRU PS3, MAI IEFTINE DECÂT AM FI CREZUT

Gata, ajunge cu presupunerile pe marginea prețurilor pe care le vor avea jocurile destinate consolei PlayStation 3. Dacă până acum se zvonea că un astfel de joc ar costa chiar și 100$, iată că oamenii cu ochii „oblici" de la Famitsu au spart gheața anunțând „scorurile" pentru câteva dintre titlurile ce vor fi disponibile la lansare în Japonia. Surprinzător, atât Genji: Days of the Blade, cât și Resistance: Fall of Man se vor vinde la incredibilul preț de doar 50$, în vreme ce Ridge Racer 7 va scoate din buzunarele japonezilor 60$. Cu titluri first-party atât de ieftine, oare cât vor costa restul?





AGE OF PIRATES: CAPTAIN BLOOD, AMÂNAT



Spre dezamăgirea noastră, Akella ne-a dat de veste că mai avem de așteptat mult și bine până să jucăm Age of Pirates: Captain



Blood. Isteții care ne-au adus Sea Dogs și Pirates of the Caribbean în case au anunțat că i-au amânat lansarea, programată inițial pentru toamna 2006, până hăăăăăt departe, în vara lui 2007. Asta da amânare!

ARRRGH!!!, e tot ce pot să zbier.

LEVEL TOP 10

OCTOMBRIE 2006

1. The Elder Scrolls IV: Oblivion	**368**
2. World of Warcraft	**147**
3. Half-Life 2: Episode One	**129**
4. Heroes of Might and Magic V	115
5. Hitman: Blood Money	92
6. Dreamfall: The Longest Journey	50
7. 2006 FIFA World Cup	42
8. Rise of Nations: Rise of Legends	20
9. Dungeons & Dragons: Stormreach	9
10. Sensible Soccer 2006	6

Top preluat de pe www.level.ro



BF2142 NU CONȚINE SPYWARE! PREA MULT.

Dacă inițial toată lumea s-a simțit ofensată de presupusa încălcare a intimității, EA s-a grăbit să clarifice situația și să ne asigure că nu prin intermediul său vor afla toți pe ce site-uri deocheate navigăm. Pe hârtiuța din pachetul de Battlefield 2142 naivul cumpărător era înștiințat că jocul conține software ce monitorizează adresa IP a jucătorului, modul în care folosește internetul și alte „activități" ale PC-ului proprietate personală, iar informațiile „anonime" sunt ulterior trimise către diverse companii și servere care vor genera „reclame" in-game în funcție de locurile vizitate. Totuși, adevărul este că vor fi accesate doar fișierele care sunt direct conectate cu jocul, iar adresa IP este folosită doar pentru localizarea regiunii jucătorului. Astfel, reclamele din BF2142 pot fi adresate celor care ar putea fi interesați de respectivele produse. În concluzie, toată lumea se poate întoarce la porn-ul de zi cu zi fără stresul de a-și vedea dosarul, de ce nu, pe un panou publicitar din BF2142.



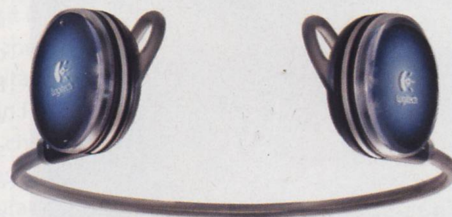
ACȚIUNILE LUI SONY SCAD

... și PS3-ul pare a fi principalul vinovat. După ce la TGS, cu aproape două luni înainte de lansare, consolele PS3 s-au comportat nu tocmai corespunzător (crash-uri repetate și mi se pare că o gașcă de PS3-uri au fost prinse umblând bete criță, înjurând și ciupind domnișoarele japoneze de fund), valoarea acțiunilor companiei Sony a scăzut cu 2,75%. Purtătorul de cuvânt al companiei Sony, Nanako Kato, a dat vina pe căldură (două sute de unități PS3 care trag la jug într-un spațiu închis și slab ventilat, încing binișor atmosfera), dar asta nu i-a liniștit pe cei care au de gând să se joace vara și au dat aerul condiționat din mână pe PS3-ul de pe gard.





LOGITECH PREZINTĂ NOUA GENERAȚIE DE CĂȘTI WIRELESS PENTRU IPOD ȘI MP3 PLAYERE



Logitech a lansat noile căști wireless Logitech FreePulse™, cea de-a doua generație de căști cordless pentru iPod® și MP3 playere, oferind libertate deplină în experimentarea muzicii digitale fără fir.

Căștile wireless FreePulse au jumătate din greutatea (doar 60 de grame) și dimensiunile primei generații de produse Logitech de acest gen, fiind mai durabile și flexibile, mulțumită lamei de fixare carbonată, din oțel de înaltă calitate. Noua versiune furnizează de două ori mai multă performanță, precum și un bas mai puternic. Are de asemenea o performanță wireless îmbunătățită prin intermediul tehnologiei wireless Bluetooth 2.0 Enhanced Data Rate (EDR). Utilizatorii trebuie doar să conecteze adaptorul la orice player care are o mufă jack de 3,5 mm, iar apoi se pot bucura de muzică wireless. Fără alte constrângeri impuse de fire.

„Căștile wireless pentru music playere portabile vor dicta standardele – iar căștile noastre wireless FreePulse subțiri, din cea de-a doua generație, reprezintă un progres în materie de stil, confort, durabilitate și performanță," declară Jef Holove, vicepreședinte Logitech pentru soluții de marketing Audio. „De acum oamenii nu se vor mai confrunta cu problemele pricinuite de firele încâlcite. Tehnologia wireless le permite utilizatorilor să asculte muzica preferată în timp ce iPod-ul sau MP3 playerul lor se află în siguranță într-un buzunar, în geantă sau poșetă."

Căștile wireless FreePulse sunt disponibile în SUA și în Europa începând cu luna octombrie. Prețul de vânzare recomandat este de 99,99 euro, în Europa.

SETTLERS VI, ANUNȚAT

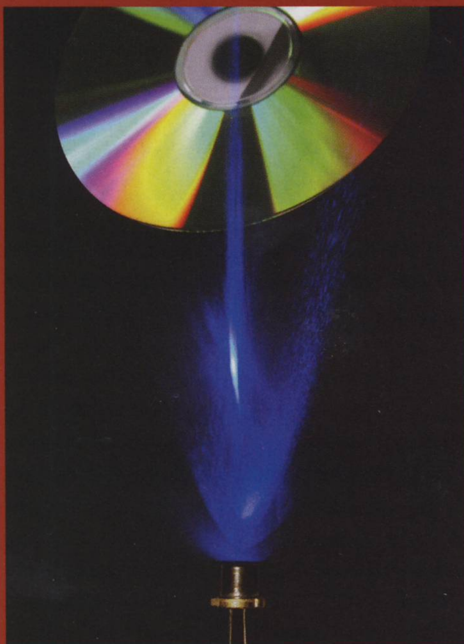
Ubisoft a anunțat că al șaselea titlu din seria Settlers se lăfăie în atelierele Blue Byte și ar trebui să scoată nasul la lumină anul viitor. Nu au fost oferite mai multe detalii, însă ne-am ales cu promisiunile cele de toate zilele. Settlers VI va fi cel mai bun, cel mai arătos, cel mai hardcore Settlers de până acum... și așa mai departe. Vânătorii vor mișuna prin păduri mai veseli ca oricând, căsuțele cu șindrila bălaie vor râde la soare, geologii vor umbla haihui prin Piatra Craiului în căutarea Fetei Munților și a metalului prețios... circul de pe lume și mai multe nu.



Mie să-mi spuneți dacă are berării. Restul nu mai contează...

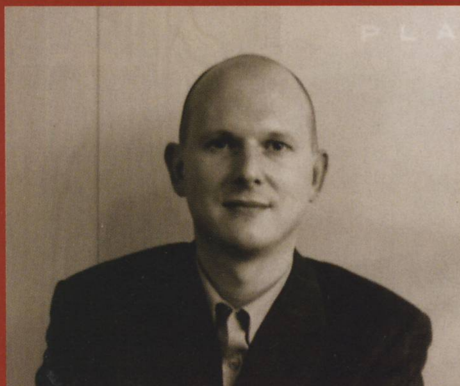
SE UMPLE BLURAY

Dacă cineva îşi făcea probleme că, din cei 25 GB ai unui disc BluRay, un procent important va rămâne nefolosit, iată că Phil Harrison, preşedinte Sony Computer Entertainment Worldwide Studios (SCEWW), ne asigură că producătorii de jocuri sunt aproape de acoperirea întregului spaţiu de stocare şi în curând vor dori mai mult. Nesătuilor! Şi vor primi mai mult, potrivit aceluiaşi Phil Harrison, mai exact 50 GB, însă doar din 2008. După cum ne asigură Phil, şi această limită va



fi atinsă rapid de viitoarele jocuri. Întrebat dacă hoardele de GB vor fi mâncate doar de filmele hi-res, preşedintele SCEWW a răspuns: „Nu este vorba numai de grafică, vorbim de sunet 7.1, de voice acting, de filme de până la 1080p introduse în joc; sunt texturile high res, animaţia, este vorba despre toate elementele necesare producerii unui joc next gen foarte bogat şi variat. Pe de o parte sunt grafica şi sunetul, pe de altă parte va beneficia şi gameplay-ul – mai multe niveluri, mai multe detalii, o experienţă mai bogată."

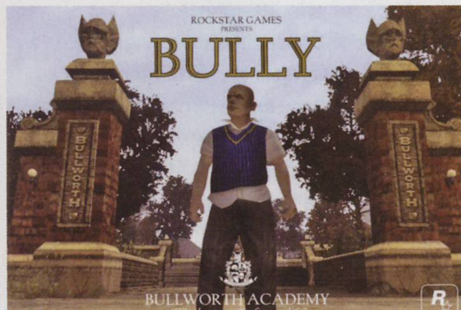
Eu propun să le dea direct câte un YottaByte şi cine nu-l umple să nu mai primească decât dischete.



BULLY SABOTAT ÎN REGATUL UNIT



Principalii distribuitori de jocuri din UK, impresionaţi probabil de controversa stârnită



de noul joc al celor de la Rockstar, refuză să intermedieze intrarea pe piaţă a lui Bully, botezat pentru Europa Canis Canem Edit. Aceştia şi-au justificat decizia prin faptul că nu vor să-şi strice imaginea de „familişti" convinşi şi au declarat că sunt conştienţi de faptul că gamerii vor procura jocul din alte surse. Interesant este faptul că alte produse catalogate 18+ sunt prezente în ofertele lor. Ce aveţi, măi, cu Rockstar?

CÂŞTIGĂTORII TOMBOLEI „MERITĂ SĂ JOCI ORIGINALE" - SEPTEMBRIE 2006 ORGANIZATĂ DE BEST DISTRIBUTION ŞI LEVEL

O nouă tragere la sorţi a desemnat câştigătorii tombolei lunare „Merită să joci ORIGINALE", organizată la sfârşitul lunii septembrie 2006 de Best Distribution / www.gameshop.ro şi LEVEL / www.level.ro. Vă reamintim că tot ceea ce trebuie să faceţi pentru a participa la acest concurs este să achiziţionaţi jocurile originale, consolele şi accesoriile pentru console distribuite în România prin Best Distribution şi să completaţi taloanele de concurs incluse în cutia produsului.

Iată lista celor care vor primi următoarele SUPER PREMII:

Jocul **FIFA 07** a fost câştigat de Alin Tudor Mutu din Bucureşti.

Un **abonament pe 12 luni la revista LEVEL** a fost câştigat de Mihail Sorin Dobre din Brătuleşti, Ilfov.

Banii necesari achiziţionării jocului **The Sims 2** pentru PlayStation 2 îi vor fi returnaţi lui Danei Chenic din Bucureşti.

Un **tricou cu Hitman: Blood Money** a fost câştigat de Marian Matei din Calafat, Dolj.

Câte două **postere cu jocurile El Matador şi The Da Vinci Code** au fost câştigate de Daniel Nicula din Sibiu şi de Diana Elena Crăciun din Băicoi.

Ca de obicei, câştigătorii vor fi anunţaţi şi pe site-ul www.gameshop.ro, la rubrica „Rezultate concurs".

Din nou, FELICITĂRI tuturor câştigătorilor, precum şi celor care au trimis taloane completate corect. Nu uitaţi că toate taloanele trimise pe parcursul anului intră la marea tragere la sorţi anuală, care va avea ca mare premiu O CONSOLĂ PLAYSTATION 2 CU 10 JOCURI ORIGINALE PS2.

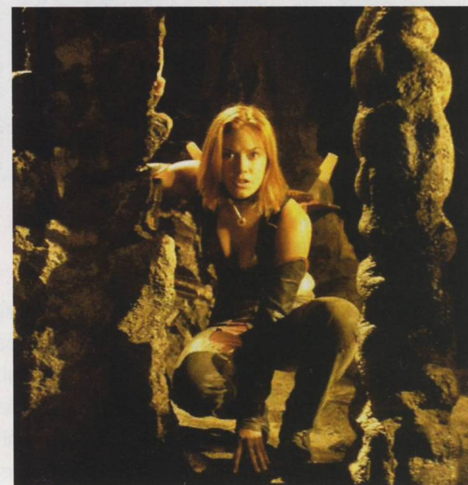
Pentru detalii suplimentare în legătură cu organizarea concursului, vă stăm la dispoziţie la numărul de telefon 021-408.30.90.

Nu uitaţi: „Merită să joci originale!" şi să citeşti LEVEL, revista care ia jocurile în serios.

Câştigătorii sunt rugaţi să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (diana_calin@vogelburda.ro) sau prin poştă (Vogel Burda Communications, OP 2 CP 4, 500530 Braşov). Premiul va fi expediat prin poştă. Persoana de contact: Diana Călin (0268-415158).

UWE BOLL NU SE LASĂ

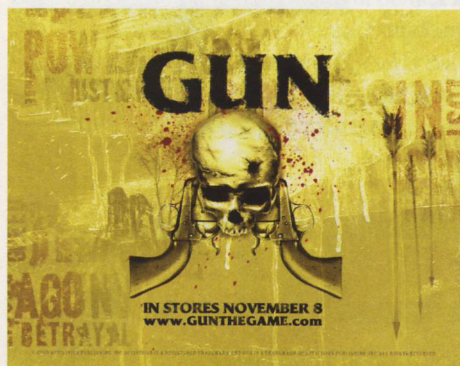
După ce i-a caftit pe toţi „inculţii" care au îndrăznit să-i critice operele de artă, dar au avut şi demnitatea de a se prezenta în ringul de box, Uwe Boll este lovit din nou de inspiraţia divină şi atacă Oscarurile. Probabil stimulat de succesul răsunător avut de filmul BloodRayne, clasat pe locul 42 în topul celor mai proaste filme (spre deosebire de Alone in the Dark pe 38 sau House of the Dead pe 32), regizorul/pugilist s-a gândit că o continuare ar putea sări peste bariera psihologică a locului 50. Dacă Michelle Rodriguez, Ben Kingsley şi Michael Madsen s-au dat morţi din prima parte (au simţit ei un miros de sequel), şanse de revedere avem doar pentru Kristanna Loken şi nu cred că o să-l refuze pe Uwe. Poate după BloodRayne 2 va încerca



ceva şi cu Big Brain Academy, un thriller psihologic, sau FIFA 08, povestea unui aut care a schimbat soarta planetei.

ACTIVISION SE DĂ PE STEAM

Alte patru titluri se alătură familiei Steam, fiind astfel mai aproape de gamerii din întreaga lume. În urma unui acord între Activision şi Valve Software, Call of Duty, COD 2, COD United Offensive şi Gun mai sunt despărţite de noi doar de un card de credit şi de o conexiune bună la internet. Pasul către Steam a mai fost făcut în ultima vreme şi de Defcon, Advent Rising şi Psychonauts, toate trei fiind disponibile în schimbul a 20 de dolari.





SE VOR LANSA NOIEMBRIE 2006

1. Need For Speed: Carbon	Electronic Arts
2. Neverwinter Nights 2	Atari
3. Medieval 2: Total War	Sega Of Europe
4. RACE - The Official WTCC Game	Eidos
5. Sam & Max: Season 1 - Culture Shock	GameTap
6. Warhammer: Mark of Chaos	Deep Silver
7. Eragon	Vivendi Universal Games
8. Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	Ubisoft
9. Phantasy Star Universe	Sega Of Europe
10. SpongeBob SquarePants: Creature from the Krusty Krab	THQ

THE SWORD OF A THOUSAND TRUTHS



Cei care au văzut primul episod din South Park lansat în această toamnă, „Make Love, Not Warcraft", ştiu deja despre ce este vorba. Este sabia fără de care viaţa nu ar mai fi existat…în World of Warcraft. Ei bine, se pare că jucătorii de WoW vor putea să pună şi ei mâna pe Sabia celor o mie de adevăruri, pentru că de acum acest item va fi prezent şi în joc odată cu lansarea Burning Crusade. Detalii în imaginea alăturată.



SE DANSEAZĂ LA GRĂMADĂ

Literele MMO sunt continuate în tot mai multe variante. Acclaim a decis să pună la sfârşit literele DG şi să ne ofere un Dancing Game care se va numi simplu Dance!. Level Up-ul din acest MMO va aduce personajelor mai multă dezinvoltură şi tot mai multe mişcări noi care vor putea fi folosite în PvP-urile disputate sub forma unor „battle"-uri. Coloana sonoră va fi chiar muzica difuzată în viaţa de zi cu zi (REALĂ, să fiu mai bine înţeles) pe posturile radio şi TV. Jocul va fi gratuit, finanţarea fiind asigurată de publicitatea in-game şi de comercializarea diferitelor item-uri. Sunt curios ce o să facă adminii când o să găsească tot mai multe personaje(cu IP-uri de RO) strânse în cercuri şi care bat din palme sau pocnesc din degete, puţin aplecate în faţă, respectiv pe spate, în timp ce PvP-uri izbucnesc la fiecare trei secunde.

WINDOWS VISTA DE UNICĂ FOLOSINŢĂ

Microsoft a făcut nişte modificări mici în Eula, care se pare că vor afecta modul în care userii vor putea folosi acest sistem de operare. Cea mai „incomodă" dintre acestea spune cam aşa:

"The first user of the software may reassign the license to another device one time. If you reassign the license, that other device becomes the 'licensed device."

Cu alte cuvinte, dacă schimbaţi în mod major configuraţia hardware a sistemului, adică placa de bază în principiu, veţi fi puşi în situaţia de a cumpăra o nouă licenţă. Practic, a fi în posesia unei licenţe de Windows Vista nu va mai însemna că o aveţi pe viaţă... ci doar până la următorul upgrade.

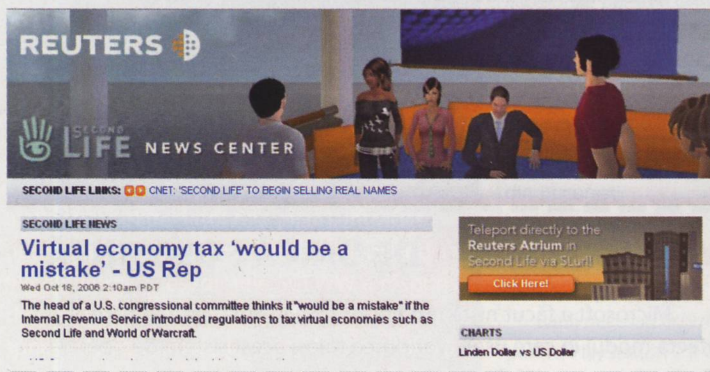
SE LUCREAZĂ LA URMĂTORUL XBOX

Oameni mai harnici decât cei de la Microsft mai rar găseşti. În timp ce se bucură de succesul Xbox 360, lucrează la convertirea Japoniei şi se pregătesc de lupta cu Wii şi PS3, mai au timp să se gândească şi la urmaşul lui 360. Nu sunt vorbe în vânt, ci destăinuirile lui Chris Lewis, vicepreşedinte Microsoft Europa, care şi-a deschis sufletul într-un interviu acordat site-ului Kikizo.com. Aşadar, următoarea cutie X se află deja în stadiul de documentare/proiectare şi probabil intenţia este de a fi din nou prima pe piaţă. Pun pariu că şi Sony lucrează la PS4 şi PS5, de aici şi amânările.



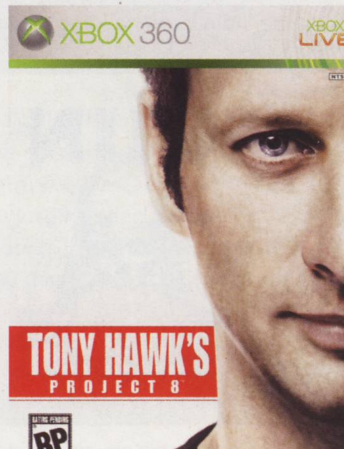
AGENȚIA REUTERS ARE SUCURSALĂ ÎN SECOND LIFE

Pentru necunoscători, Second Life este o lume 3D creată pentru a-i găzdui pe toți cei care nu găsesc motive să-și mai continue viața în cea reală sau pentru cei care pur și simplu își mai doresc o viață. Această lume permite toate genurile de activități din lumea reală, plecând de la casă, familie, copii și până la a merge zilnic la serviciu și a câștiga bani. Există deja o comunitate destul de mare care și-a „schimbat" viața, lucru care a început să atragă atenția lumii. Astfel, celebra agenție de presă Reuters și-a deschis de curând un birou virtual în acest „joc" unde lumea va putea să citească știri și reportaje atât din lumea reală, cât și din joc, pe un imens ecran cu funcție de web-browser. Sunt sigur că în viitor și alte companii cu profiluri similare vor intra în această lume virtuală, lucru care va atrage probabil și mai mulți useri. Sunt curios acum, care este mai nociv, World of Warcraft sau Second Life?!



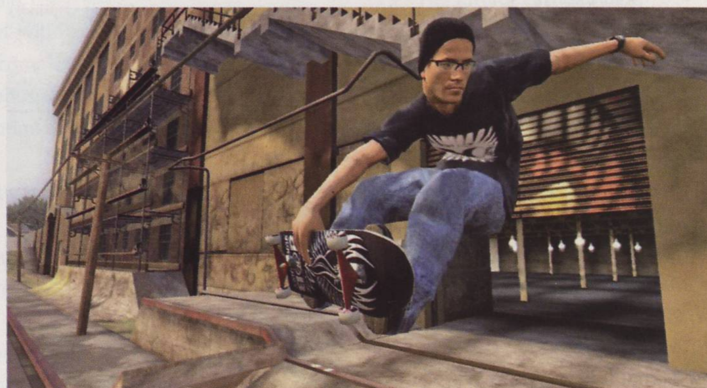
COLOANA SONORĂ
TONY HAWK'S PROJECT 8

Activision a dezvăluit soundtrack-ul jocului Tony Hawk's Project 8, iar motivul pentru care transmitem mai departe informația este că lista cu cele 56 de piese este cu adevărat impresionantă. Iată mai jos 10 exemple din selecția care ne va plimba prin hip-hop, rock și punk:



- Bad Religion – „Social Suicide"
- Damian Marley – „Move"
- Gnarls Barkley – „Gone Daddy Gone"
- Hieroglyphics – „At the Helm"
- Nine Inch Nails – „Getting Smaller"
- The Ramones – „I Wanna Live"
- Slayer – „Angel of Death"
- Sonic Youth – „Nic Fit"
- Kool and the Gang – „Summer Madness"
- The Cure – „Plastic Passion"

Tony Hawk's Project 8 va fi lansat în data de 7 noiembrie și este disponibil pe Xbox 360, Xbox, PlayStation 2, PSP și la un moment dat și pe PS3.



NOUL E3

Entertainment Software Association a făcut în fine anunțul privind modalitatea în care se va desfășura E3-ul anul viitor. E3 Media and Business Summit 2007 va avea loc în perioada 11-13 iulie 2007 în Santa Monica, CA, și va fi alcătuit mai ales din întâlniri și conferințe care se vor desfășura într-un cadru restrâns, ca de exemplu sălile de meeting ale hotelurilor sau chiar în birouri. Cu alte cuvinte, la revedere standuri și demo-uri pentru toată lumea. E3-ul va fi răspândit pe o distanță destul de mare, în diferite locații care vor fi legate între ele prin curse periodice de microbuze. De asemenea, câteva săli de expoziție vor găzdui de exemplu Into the Pixel, expoziția de artwork-uri specifică E3-ului. Scopul E3 va fi de fapt stabilirea de relații atât cu presa, cât și între producători, cu alte cuvinte aproape un eveniment exclusiv bussines-to-bussines.



SE DĂ EA DIN NOU LA UBISOFT?

După ce acum doi ani Electronic Arts a cumpărat 20% din acțiunile Ubisoft, mișcare ce a tulburat rău apele din industrie (până și guvernul francez a luat poziție), iată că subiectul unei preluări a companiei franceze de către EA este din nou în prim plan. Alain Corre, director executiv Ubisoft EMEA, este de părere că o eventuală „înghițire" a companiei sale ar dăuna mult creativității studiourilor, care au dovedit că se pot descurca foarte bine și în formula actuală. Discuția a fost reaprinsă după ce Ubisoft și-a manifestat dorința de a fi un jucător important pe piața sportivă și de RPG-uri pentru next-gen.



ADIO DICE CANADA, BUNĂ REDJADE

În timp ce EA închide studiouri în stânga şi în dreapta, „amărâţii" lăsaţi pe drumuri îşi văd în continuare de viaţă şi pun bazele unor companii noi. Exemplul de faţă ne prezintă noua casă de producţie RedJade înfiinţată de demişii de la DICE Canada, parte a Digital Illusions CE (seria Battlefield), căreia moşierul EA i-a închis porţile şi PC-urile. Este totuşi greu de înţeles această strategie prin care cineva cumpără o companie şi o închide, în timp ce bunul cel mai de preţ, resursele umane, sunt libere să o ia de la capăt sub alt nume. La cât de repede circulă vorba prin fibra optică, toată lumea află că de fapt DICE Canada nu s-a închis, ci doar se numeşte RedJade de acum înainte. Momentan, intenţiile acestora sunt de a oferi servicii de „art creation" pentru PC şi consolele next gen. Noi le urăm multă baftă şi aşteptăm motive de laudă. Trebuie spus că şi anul trecut s-a mai pierdut o bucăţică din DICE, un studio din New York, care s-a refăcut rapid sub aripa THQ.

DICE
DIGITAL ILLUSIONS CREATIVE ENTERTAINMENT
AN EA COMPANY

RED JADE

TU FACI JOCURILE 5000 €

După nouă luni de zile de la anunțarea concursului, prima ediție „Tu Faci Jocurile" a luat sfârșit. La finele lunii septembrie a avut loc prezentarea proiectelor şi a fost desemnat câştigătorul celor 5000 de euro puşi la bătaie. Prin regulamentul concursului, la secțiunea „Alte detalii" v-am promis că vă vom ține la curent cu progresul fiecărui proiect. Din păcate, echipele şi-au ținut proiectele departe de ochii noştri şi prin urmare nici noi nu am putut să vă povestim prea multe despre evoluția concursului. Majoritatea jocurilor au ajuns la noi cu puțin timp înainte de închiderea înscrierilor, ba chiar am primit un e-mail în care eram rugat să specific o oră exactă. Fiind prima ediție, am avut şi noi oarece emoții pentru că în spatele numelor înscrise în concurs putea fi orice. Sincer, aşteptările ne-au fost depăşite, iar câştigătorul acestei ediții merită pe deplin premiul câştigat. Asta nu înseamnă că nu am avut o decizie grea de luat, fapt ce spune multe despre valoarea proiectelor.

Ce am vrut noi să facem

Scopul acestui concurs a fost să oferim un premiu destul de tentant încât să vă punem la muncă şi să faceți pasul cel mare de la vorbe la fapte. De asemenea, am dorit să luăm pulsul pieței autohtone şi să ne facem o imagine despre nivelul la care se află game development-ul românesc. Nu în ultimul rând, am avut ca scop să punem față în față producătorii independenți din România, care astfel au avut ocazia să facă schimb de idei şi experiență şi, de ce nu, să pună bazele unor colaborări. Chiar ne gândeam în timpul prezentărilor de la Romexpo că, din cele 18 echipe în primul an, o concentrare de forțe ar putea avea ca rezultat trei, patru echipe foarte bune.

Dire Desire	Gimpy Snail Games
Star Ventures	Randombyte
Planetary War Chronicles : Ressurection	NeoGraphics
RIFT	GOSU TEAM
Cars Underground	Racks
Rhea Project	Tractor Media
Under Siege	Under Siege
Heresy War	Dreambuilders Studios
Minesweeper 3D	N/A
Lost Heroes of Khalazar	Capitol Games
Supremacy Errands	Evil Works
Phoenix Rising	Esotheria
ETERNAL - The Legacy	7thFACTOR Entertainment
Români în spațiu	2 Bad Design (demo pe CD/DVD)
Chata: Journey to the Unknown	VD-Games
ENRAGED	Drakera software
Twin Death	The gogz
Galactic Dream - Rage of War	Evolution Vault

Finala de la Romexpo a avut loc în spiritul fair-play-ului, cum era de aşteptat, şi fiecare prezentare a fost răsplătită cu aplauze. Jocurile au fost prezentate chiar de producătorii lor, mulți dintre ei pregătind variante îmbunătățite față de cele care au fost folosite la momentul jurizării.



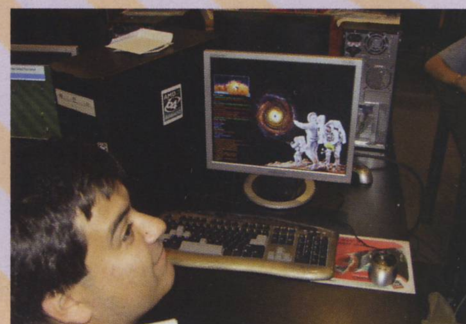
Câştigătorul primei ediții „Tu Faci Jocurile" a fost desemnat jocul Heresy War (demo pe CD/DVD), produs de echipa Dreambuilders Studios, iar două mențiuni au primit jocurile Galactic Dream - Rage of War, producător Evolution Vault şi RIFT, producător Gosu Team. În procesul de jurizare am folosit toate criteriile aplicate şi jocurilor care fac subiectul review-urilor din paginile revistei şi am disecat mărunt fiecare detaliu. După cum am spus, nu a fost o decizie uşoară, însă trebuie menționat că mai multe proiecte au potențialul de a deveni jocuri bune şi foarte bune, dacă echipele din spatele lor vor continua munca la ele şi chiar ar fi păcat să nu o facă.

La final, felicităm toate echipele înscrise în acest concurs, apreciem efortul depus şi, nu în ultimul rând, vă mulțumim pentru prezența la evenimentul de la Romexpo. Putem de asemenea să vă anunțăm că în luna ianuarie va începe a doua ediție „Tu Faci Jocurile" şi în curând vă vom prezenta mai multe detalii. This will give you a head start.

■ **Rzarectha**







WCG 2006

WORLD CYBER GAMES



FINALA NAȚIONALĂ ... la final



Între timp, s-au extras și grupele în care românii noștri se pregăteau să activeze la Monza, care sună cam așa:

Grupa C, Counter-Strike 1.6:

1. CuBe_eS (Italia)
2. Simplex (Macedonia)
3. Hacker.PK (Coreea)
4. Meetyourmakers (Norvegia)
5. DigitalMind (Olanda)
6. TeG (România)

Grupele F, respectiv K, FIFA 06:

Grupa F:

1. [LnX]bbb (Bulgaria)
2. guayogol_gt (Guatemala)
3. ovvy (România)
4. zozz0-UDF (Vietnam)

Grupa K:

1. [RvK] (Olanda)
2. absence_ecuador (Ecuador)
3. STARYORI (China)
4. tieulyfifa (Vietnam)
5. yzw42 (România)

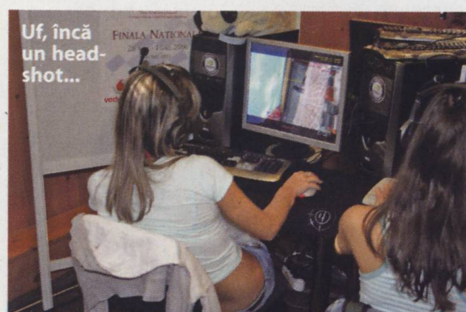
Grupa A, Need for Speed: Most Wanted:

1. absence_egypt (Egipt)
2. Arrayate(Spania)
3. Mistik (Ucraina)
4. razer (Italia)
5. ROEDxEonVDK (România)

În spațiul care a găzduit prezentarea finaliștilor competiției Tu Faci Jocurile și creațiile lor, s-au desfășurat, de fapt și de drept, finalele naționale World Cyber Games 2006, la ora actuală cea mai mare competiție de jocuri electronice din lume, complexul expozițional Romexpo din București redevenind cu această ocazie locul de desfășurare al ostilităților, după ce, anul trecut, PGL, organizatorul competiției, a ales internet cafe-ul Forte Games din Constanța. Câștigătorii naționalelor urmau, așadar, să reprezinte apoi țara noastră la finala mondială organizată pe circuitul de la Monza, Italia. Când citiți aceste rânduri, aceasta și-a desemnat deja premianții.

Odată infiltrați în pavilionul 2 am fost întâmpinați de câteva zeci de perechi de pupile dilatate, ce zumzăiau în jurul a trei pânze de proiecție mari și late, fiecare dintre ele găzduind partidele importante ale competiției. Undeva în spate însă, liniște. Separați de public, participanții la finalele de Counter-Strike 1.6, FIFA 06 și Need for Speed Most Wanted, jocuri oficiale ale WCG, își vedeau cuminți de ale lor... Nu de alta, dar la cea mai mică scăpare venea câte un nene și îi trăgea de urechi - liniște și disciplină! Atenția ne-a fost atrasă, la un moment dat, de câteva grupuri de fete care-și administrau gloanțe la CS. Cu această ocazie am aflat că PGL a organizat special „păruiala" în rețea pentru a demonstra că „uite, și fetele știu!". Și știu mai bine decât mine, dar la UT pun pariu că le fac, mi-am spus în timp ce le făceam cu mâna și mă apropiam de finaliștii care contau pentru Monza. Surprinzător, -Eq-, echipa de CS 1.6 pe care am văzut-o câștigând la Constanța cu ocazia WGT-ului, a plecat în cele din urmă acasă. Și nu de pe locul doi, majoritatea așteptând o finală disputată între ei și „bătrânii" cantăriști ai TeG-ului, ci taman de pe locul trei. Smiorcăielile, urletele de bucurie și țipetele de deznădejde cu care m-au obișnuit meciurile de CS n-au lipsit nici de această dată, dar într-o măsură mai mică, datorită organizatorilor, care îi atenționau imediat, amenințând cu penalizări. Într-un final, TeG a reușit să ocupe poziția întâi, asigurându-și un loc pe circuitul de la Monza. La FIFA 06 situația a stat puțin altfel, schimburile de mingi desfășurându-se într-o liniște aproape mormântală, cu scurte înjurături scăpate printre dinți de frica lui „nenea ăla" care stătea cu ochii pe jucători. Calificați pentru Monza au fost ovvy și yzw42 (cine știe cunoaște). La NFS Most Wanted, nicio surpriză, ROEDxEonVDK reușind să-și trimită primul bolidul dincolo de linia de sosire, fără prea mari emoții. Au existat voci care susțineau, sus și tare, că setul de cauciucuri pe care le-a folosit ar fi fost neomologate, dar am preferat să-l credem pe cuvânt. ROEDxEonVDK merge mai departe. Felicitări tuturor, inclusiv organizatorilor care s-au achitat cu brio de sarcină, și succes mai departe.

■ KiMO



Uf, încă un head-shot...



TeG pe podiumul de premiere



Veselie mare printre finaliștii NFS

MAGIC The Gathering

Anatomia unei cărţi

După ce am văzut data trecută cam ce este şi ce îşi propune MTG-ul, luna aceasta vom încerca să învăţăm să citim şi să înţelegem tot ceea ce este tipărit pe o carte de Magic. Cât de multe informaţii putem obţine doar citind o carte de MTG? Toată informaţia de care avem nevoie ca să câştigăm un joc. Sigur, e nevoie să cunoaştem regulile ca să putem exploata la maximum fiecare avantaj sau slăbiciune a unei cărţi, dar mai întâi trebuie să ştim s-o citim. Să luăm un exemplu – Bloodfire Colossus.

NUMELE



cărţii e tipărit în stânga sus. Numele e probabil cea mai importantă componentă a unei cărţi, fie şi numai pentru faptul că are o contribuţie uriaşă la atmosfera jocului. Denumirile cu rezonanţe mistice sau fantastice fac ca Magic să fie un joc care stimulează imaginaţia şi fantezia jucătorilor şi, în acelaşi timp, dau originalitate şi unicitate fiecărei cărţi.

COSTUL



este tipărit în dreapta sus şi reprezintă cantitatea de mana pe care jucătorul trebuie să o aibă pe masă pentru a putea juca respectiva carte. Faptul că pe lângă cele două simboluri pentru mana roşie (care indică faptul că avem nevoie de două mana roşie) apare şi cifra 6 într-un cerculeţ gri, înseamnă că acei şase mana pot fi plătiţi cu mana de orice culoare. Şi pentru că tot suntem aici, să amintim şi noţiunea de cost convertit de mana (CMC). CMC-ul este de fapt suma tuturor punctelor de mana din costul unei cărţi, indiferent de culoarea lor. Bloodfire Colossus costă 6 mana generică şi 2 roşie, deci CMC-ul acestei cărţi este 8.

TIPUL

cărţii apare la mijloc în partea stângă. Vă amintiţi de luna trecută cele şase tipuri de cărţi din MTG (land-uri, creat-uri, enchantment-uri, artefacte, instants şi sorceries). Trebuie precizat că în cazul unei creaturi va mai fi tipărit şi unul sau mai multe subtipuri (Goblin, Angel, Dragon, Elf ş.a.m.d.). Acest aspect este important deoarece există cărţi care produc efecte asupra unui anumit subtip de creaturi, de pildă „toţi Goblinii care atacă nu pot fi blocaţi".





SIMBOLUL EDIŢIEI



este tipărit tot la mijloc, în dreapta, şi indică din ce set face parte cartea respectivă, precum şi gradul ei de raritate. Un simbol negru semnifică faptul că respectiva carte este una comună, un simbol argintiu indică faptul că privim o carte necomună, iar auriul arată că avem de-a face cu o carte rară.

Sub această linie pe care sunt tipărite tipul şi ediţia cărţii avem o casetă cu text. Aici sunt tipărite abilităţile cărţii respective (dacă are – există şi cărţi care nu au abilităţi, mai ales creaturi, în sensul că ele nu produc nici un alt efect în afară de acela că jucătorul care le controlează poate ataca cu ele) şi aşa-numitul flavour text. Flavour textul e tipărit cu litere înclinate în caseta cu text şi reprezintă fie frânturi din povestea setului respectiv, de natură să contribuie la atmosfera jocului, fie fragmente umoristice sau jocuri de cuvinte.

Sub caseta cu text apar şi alte informaţii – numele artistului care a realizat artwork-ul, numărul cărţii respective în setul din care face parte. În cazul creaturilor, în dreapta jos mai apare o casetă în care sunt trecute puterea şi rezistenţa creaturii respective. Primul număr (6, în exemplul nostru) arată cât damage poate da creatura respectivă jucătorului advers sau unei alte creaturi. Cel de-al doilea număr arată cât damage poate lua creatura respectivă înainte să fie distrusă. La începutul fiecărei ture, creatura se vindecă, deci pentru distrugerea ei e necesar, în acest exemplu, să primească 6 damage în aceeaşi tură.

În speranţa că am reuşit să mă fac înţeles, reiterez invitaţia adresată bucureştenilor de a se alătura comunităţii noastre, dar, de data aceasta, locul de întâlnire este clubul Expirat (str. Brezoianu nr.4). Pentru mai multe detalii asupra celor discutate azi, vizitaţi www.magicthegathering.com şi www.omniludis.ro.



■ **Alexandru POTLOG**

Focul nu se poate opri cu foc.

Toată faza e să te țină bateriile.

A definit frica, acum o reinventează

Alone in the Dark™

Near Death Investigation

Fac parte din cei care consideră jocul Alone in the Dark întemeietorul genului survival horror, implicit și din cei încântați de planul celor de la Atari de a readuce această serie între numele de bază ale genului. Puțin zdruncinată de eșecul înregistrat în 2001 de Alone in the Dark: The New Nightmare și aflată la mulți ani distanță de perioada de glorie, seria AitD se va întoarce în 2007 cu intenția declarată de a fi un joc reprezentativ pentru era next-gen și intenția nedeclarată de a fi printre primele astfel de titluri.

Mister în Central Park

În Alone in the Dark: Near Death Investigation ne vom reîntâlni cu detectivul particular Edward Carnby, de data aceasta fiind pus în fața celui mai important mister din cariera lui. Dacă până acum s-a ocupat cu sinucideri sau misterioase dispariții de persoane, acum va trebui să dea de cap unei apariții mai mult decât bizare. Mai exact, dorința lui va fi să-și explice ce caută în Central Park din New York la ora unu noaptea și mai ales în 2006, la 80 de ani de la moartea sa. Probabil și cine este acest George Bush, loved by few, hated by many. Aceste întrebări îl vor trimite după unul dintre cele mai căutate răspunsuri pe net și în ceștile de cafea, ce se întâmplă cu noi după ce murim. Alone in the Dark este genul de joc în care scenariul are un rol esențial, iar jucătorul trebuie implicat total în desfășurarea evenimentelor. Cheia succesului este ca noi să devenim Edward Carnby, iar toate trăirile lui să ne fie transmise cât mai exact. O altă metodă folosită de producători pentru acest gen este de a găsi/prelua și eventual complica teme, pe cât mai mult posibil învăluite în mister. Cu siguranță că vom întâlni simboluri care ne vor trimite la alte simboluri, care la rândul lor vor fi indicii spre teorii și superstiții. O parte își vor găsi „explicația" în deznodământul jocului, restul vor fi doar unelte pentru imaginația noastră, care va dezvolta și mai mult scenariul. Să lași unele părți la imaginația jucătorului este o găselniță formidabilă atâta timp cât finalul îi aduce și concretul de care are nevoie. Alegerea locației nu s-a făcut la întâmplare, producătorii explicând că New York-ul, prin diversitatea lui etnică și culturală, le oferă posibilitatea unor abordări mai complexe ale noțiunii de moarte.

V-am luat prea scurt?

Alone in the Dark - The Movie

Alone in the Dark nu a scăpat de o ecranizare pusă la cale în 2005 de Uwe Boll, care a „reuşit" să recupereze 3 milioane de dolari, din totalul de 20 prevăzute în bugetul filmului. Cu Christian Slater în rolul lui Edward Carnby, filmul a primit şi două premii Zmeura de Aur pentru „Cel mai slab rol feminin" – Tara Reid şi „Cel mai slab regizor" – al nostru Uwe Boll. Mai există un film cu acelaşi nume, apărut în 1982, care nu este atât de „neînţeles" ca cel de anul trecut, dar cu care jocurile din seria „Alone in the Dark" nu au legătură.



În trecut, jocul a oscilat între abordări mai mult sau mai puţin orientate spre action, cazul de faţă fiind unul în care se va pune accentul pe partea de action oarecum în defavoarea perioadelor de explorare şi a puzzle-urilor. Această decizie vine şi ca urmare a faptului că cei de la Eden au fost foarte impresionaţi de Resident Evil 4, după cum chiar ei au declarat. Eu unul aş fi preferat o pondere cât mai mică a action-ului în acest joc, însă sunt convins că şi reţeta aceasta va fi una reuşită. Prea multe detalii nu s-au făcut publice, producătorii rezumându-se la a mai oferi câte o informaţie izolată. Astfel am mai aflat că inventarul va fi la purtător, mai precis chiar în pelerina lui Carnby, atât tehnic, cât şi vizual.



Viză de flotant are careva?

Tu Faci Filmele

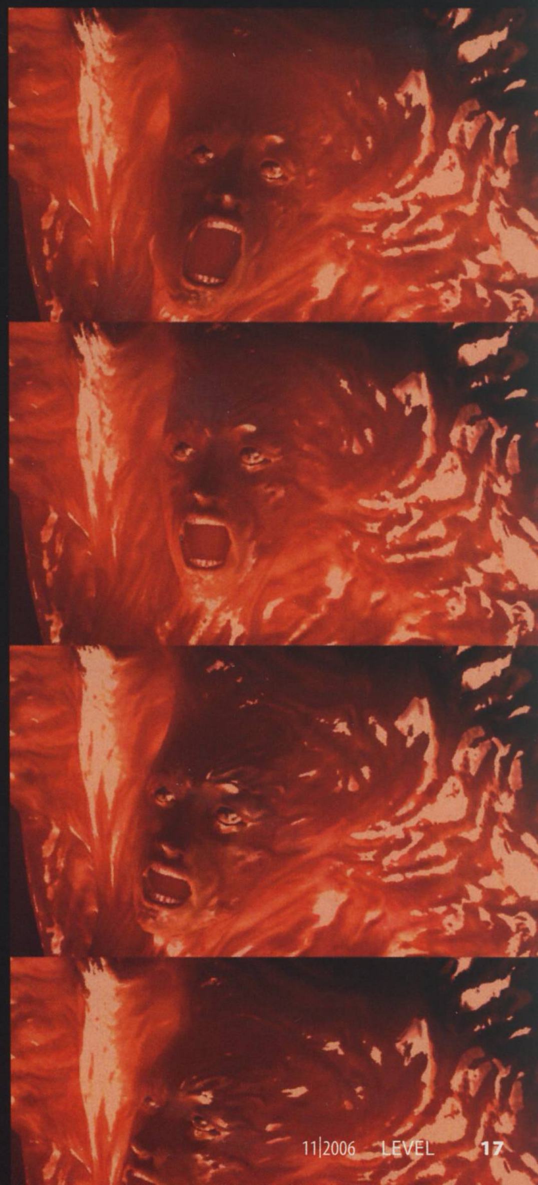
Nu!, nu întrerup acest preview pentru a anunţa un nou concurs, ci doar pentru a vă prezenta felul în care Atari şi Eden Studios au gândit structura jocului. Da, dragii mei, vorbim de încă o aderare la sistemul episoadelor pe care eu nu îl agreez de niciun fel. Este clar că un calcul a fost făcut de cei de la Atari şi cifrele frumos le-au zâmbit, însă după cum explica şi Mitza în încheierea review-ului de Half-Life 2: Episode One, ăştia ne cam *abureşte*. Despre Alone in the Dark ştim că fiecare episod va avea aproximativ 40 de minute şi că pachetul iniţial ne va oferi primul sezon. Nici nu iau în considerare zvonul cu trei episoade în pachetul iniţial (aş fi primul la spart geamuri la Atari) şi tot nu-mi sună bine faza cu sezoane şi episoade. Mai lipsesc momentele publicitare şi tendinţele telenovelistice. Parcă şi văd finalul unui episod care aruncă în aer toate teoriile din primele şase: No era el monstruo, él era su padre!!! Pe lângă ameninţarea unui preţ peste medie pentru toată povestea, alte inconveniente umbresc viitorul jocului în ochii gamerilor. Există riscul ca odată ieşit din pielea lui Edward Carnby să nu mai simţi un interes prea mare faţă de cauza omului. Vor mai fi şi alte jocuri ce îţi intră sub piele şi pe hard şi mai ai şi cel puţin un personaj de păstorit printr-un MMO. La urma urmei, nu afli nimic nici despre piatra filozofală (ce să nu-ţi fi spus Potter Harry) şi nici despre nemurirea sufletului (aici e discutabil). Totuşi, dacă atmosfera acestui joc va ieşi după cum se anticipează, probabil vom trece şi peste aceste neplăceri.

Ultimele ingrediente

Alone in the Dark este trecut prin toate efectele de ultimă generaţie şi acest lucru are ca rezultat atât o grafică superbă, cât şi, mai departe, o atmosferă care contribuie şi ea la identificarea jucătorului cu personajul principal. Frânturi de lumină care scapă printre frunzele copacilor în mijlocul unui parc întunecat sau prin crăpăturile unor camere pline de igrasie, susţinute de sunete sinistre şi umbre care apar şi dispar inexplicabil. Singurul lucru de care mai avem nevoie este să fim Alone in the Dark.

■ Rzarectha

- **Producător:** Eden Studios
- **Distribuitor:** Atari
- **ON-LINE:** www.atari.com/aloneinthedark/
- **Data lansării:** 1 martie 2007



COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

GDI-ul corporatist contra NOD-ului gordian

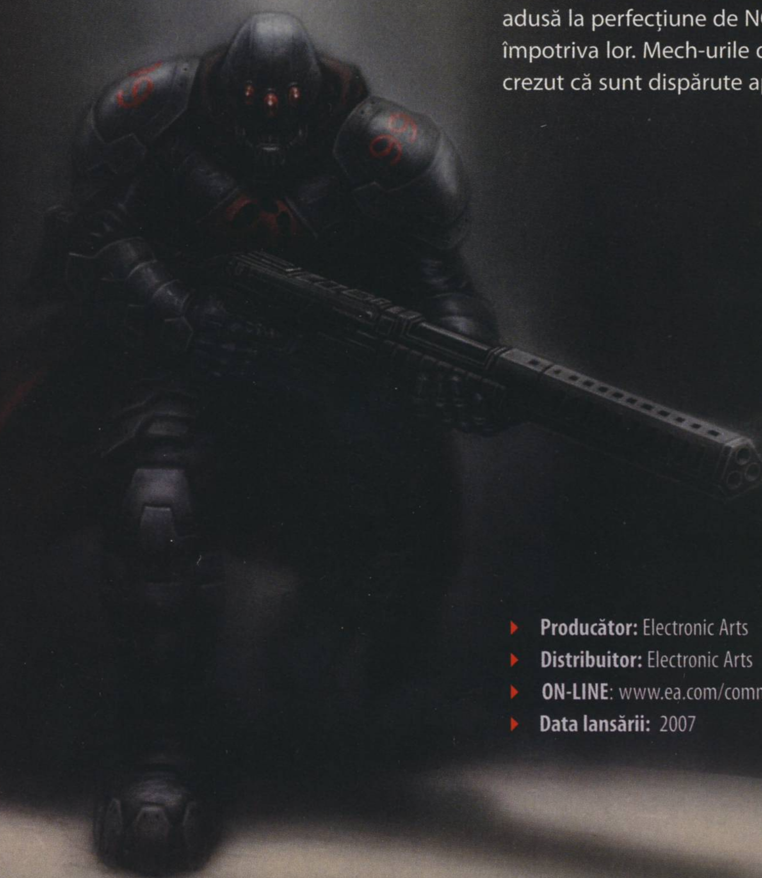
Command & Conquer... Command & Conquer... Command & Conquer... COMMAND & CONQUER! Nu mă pot sătura de aceste trei cuvinte. Pentru mine au ajuns să aibă aceeaşi valoare ca lacta alea est! pentru un istoric care şi-a dedicat viaţa studiului Romei Antice. De prea mult timp mă delectez cu titlurile care s-au perindat sub acest nume şi de fiecare dată nu m-am putut abţine să nu spun: Ăsta parcă a fost cel mai bun! Degeaba au mai apărut altele care m-au pus un moment pe gânduri, tot seria C&C este cea mai bună. Ca de obicei, sunt şi cei care sunt împotrivă, susţinând un alt joc, ca Medieval, Shogun sau chiar Warcraft. Sunt perfect de acord cu ei. Pentru ei acele strategii sunt cele mai bune, pentru mine sunt cele care încep cu Command & Conquer. De ce oare a fost să fie aşa nu pot spune, căci deşi eu sunt un fel de RPGist declarat, căruia un univers fantastic cu magie şi gnomi şi trolli i s-ar potrivi mult mai bine, mă simt atras de această lume mecanizată.

Ceea ce stă în spatele acestui joc este de-a dreptul fantastic. Modul în care povestea se conturează este fenomenal şi pot spune cu mâna pe inimă că cei care vor juca jocul fără a citi înainte cele spuse de producători despre cum decurge totul nu vor înţelege farmecul acestuia.

Despre ei şi ei

În paragraful de mai sus vă spuneam ce înseamnă povestea din spatele jocului. Aici voi încerca să detaliez pentru a putea să înţelegeţi ceea ce se întâmplă. Evoluţia logică a jocului şi a facţiunilor implicate în conflict ar fi ca fiecare dintre ele să devină din ce în ce mai tehnologizate, cu arme şi strategii noi. Dar nu este aşa. Ba dimpotrivă. Involuează. Farmecul jocurilor anterioare a fost dat în mare parte de prezenţa mech-urilor de luptă. Acei gigantici roboţi de luptă aveau un cuvânt puternic de spus pentru a hotărî sorţii de izbândă într-un conflict. Ei bine, de data aceasta ei vor dispărea aproape complet. La prima vedere, acest lucru vă indispune şi vă întrebaţi de ce. Răspunsul la această întrebare vine de la producători sub formă de poveste, pe care nu o veţi afla în joc, ci doar de pe site-ul oficial, sub formă de comunicate de presă venite de la oficialităţi in-game. GDI crede că ameninţarea venită din partea NOD-ului este complet depăşită şi nimic nu-l mai poate atinge. De aceea, fabricile de producţie sunt închise, oamenii daţi afară şi personalităţi marcante ale războiului de abia terminat sunt lăsate la vatră fără niciun motiv. Lumea se răscoală, dar nu pune la cale mineriade deoarece sunt oameni civilizaţi cărora praful de cărbune nu li s-a depus în straturi pe creier. Toate resursele se îndreaptă asupra spaţiului, baze aflate pe orbită împânzesc bolta cerească, încercând să controleze furtunile ionice şi să oprească invazia tiberiumului prin operaţii fine cu lasere puternice de mare precizie.

Dar iată că din deşert apare din nou ameninţător Kane, care într-o noapte detonează o bombă gigantică în mijlocul unei zone puternic populate de GDI. Războiul se dezlănţuie. Tehnologia GDI-ului, furată şi adusă la perfecţiune de NOD, este folosită împotriva lor. Mech-urile despre care s-a crezut că sunt dispărute apar de partea



- **Producător:** Electronic Arts
- **Distribuitor:** Electronic Arts
- **ON-LINE:** www.ea.com/commandandconquer
- **Data lansării:** 2007

cealaltă a baricadei, mai puternice ca niciodată. Armatele GDI, destabilizate şi cu arme demodate, sunt nevoite să se apere cum pot. În final, o minte luminată vine cu ideea strălucită de a folosi acel sofisticat sistem de sateliţi chirurgicali împotriva cotropitorilor şi balanţa se echilibrează. Primitivii primesc ajutorul zeilor din ceruri. Valuri de lumină ucigătoare se varsă asupra armatelor sofisticate şi furtuni ionice mătură în câteva secunde mii de tone de metal ce se aruncau asupra celor care se apărau cu echivalentul unor scuturi din piele. Vechile mech-uri sunt scoase la lumină şi eroi uitaţi la naftalină intră în scenă şi mobilizează oamenii să ia parte la lupta împotriva oamenilor neoameni prin purtare. Haos... Anarhie...


Nu aş vrea să fiu la mijloc

Welcome back, Commander

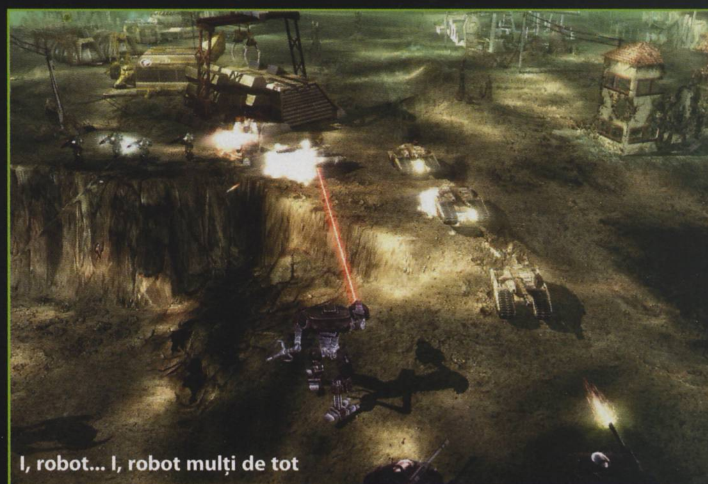
Pe parcursul a treizeci de misiuni, totul se desfăşoară într-un ritm rapid, intercalat de cutscene-uri fulminante. Filmele pe care cei de la EA le lasă să le curgă printre degete te aruncă într-o atmosferă din care nu ieşi decât cu greu. Totul pare atât de real încât nu îţi vine să crezi că totul este un joc şi nu se întâmplă aievea. EA nu a făcut nici de data aceasta limitări de buget şi a angajat actori mari care să îşi împrumute feţele şi vocile pentru a putea crea o lume credibilă. Un singur nume voi pomeni: Michael Ironside.

Despre modul în care jocul arată nu se poate spune mare lucru. Imaginile alăturate acestui articol vor vorbi de la sine. Stau acum şi recitesc ceea ce am scris şi îmi dau seama că totul sună ca un review şi nu ca un preview amărât făcut din bucăţi de informaţii strânse de pe ici pe colo. Din ceea ce am citit despre el, parcă nici nu este nevoie să îl joci ca să îţi dai seama că C&C 3 va fi un adevărat blockbuster. Cred că dacă acest joc mă va dezamăgi în momentul în care va apărea, nu voi mai scrie în viaţa mea un preview despre niciun joc.

■ **Koniec**

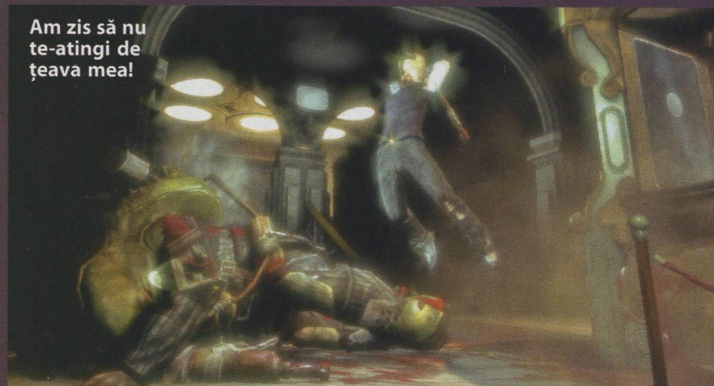



Şi se coboară îngerii în armură de metal pentru a lovi păcătosul ce strigă la zei


I, robot... I, robot mulţi de tot

BioShock

... iar şocul ne va elibera


Am zis să nu te-atingi de țeava mea!


Tati, Tati! Eu de ce nu pot să mă dau în leagăn?

Întorcându-mă de la Leipzig, orașul în care s-a desfășurat expoziția Games Conference 2006, n-am încetat să mă gândesc la cât de impresionat am rămas de BioShock și de felul în care urmașul spiritual al lui Sistem Shock 2, cum îl numesc băieții de la Irrational, promite să ducă FPS-ul horror către noi culmi. Reprezentantul celor de la Irrational Games a încercat să-mi explice atunci, în timp ce stăteam cu ochii căscați cât cepele în fața demonstrației la care am avut ocazia să iau parte în spatele ușilor închise, că ceea ce încearcă ei să realizeze de fapt cu BioShock este să ne ofere posibilitatea alegerii modului în care se vor desfășura evenimentele, evitând să ne închidă într-o lume statică. În schimb, vor crea iluzia unei lumi convingătoare, ce funcționează independent de jucător și în care orice obiect are un rol. Iar pentru că BioShock este, mai presus de orice, un joc horror, Irrational a ales să ne facă părul măciucă „sugrumându-ne" cu sentimentul izolării, al singurătății și al neprevăzutului, convingându-ne să reflectăm pe îndelete asupra unei întrebări care ne-a măcinat cel puțin o dată mințile. Putem, oare, coexista în pace, fără a apela la violență, ură și prejudecăți, dar mai ales, poate exista o astfel de lume? Băieții de la Irrational sunt siguri că undeva, un om a crezut că da... și a ales imposibilul.



Trădătorii, iar mi-au înfundat buda

Ruptură

Anii '30 au marcat nașterea orașului subacvatic Rapture, o lume utopică creată de savanți visători, care au încercat astfel să scape mințile sclipitoare ale Pământului de mizeriile și viciile unei societăți umane aflate în declin. Savanți de renume, arhitecți și artiști vizionari deopotrivă s-au retras, așadar, în propria lor grădiniță a raiului, unde nimeni nu le putea dicta cum să-și trăiască viața și departe de bombele atomice care amenințau viitorul omenirii la suprafață. Însă Rapture, asemenea oricărei grădini, n-a dus lipsa „buruienilor", care în cele din urmă au sufocat-o, reușind s-o distrugă. Împreună cu ea a dispărut un vis imposibil.

Declinul a început, pare-se, odată cu descoperirea unei creaturi de dimensiuni celulare capabile să se regenereze, botezată Adam, care nu peste mult timp a dat naștere unei lupte crâncene pentru putere. Adevăratele motive din spatele idealurilor omului aflat la conducere aveau să iasă astfel încet la iveală, iar Rapture a fost aruncat, în cele din urmă, în brațele haosului. Mulți ani aveau să treacă de la cataclismul care s-a abătut asupra orașului, fără ca omenirea de la suprafață să afle de existența lui, și numai un eveniment neprevăzut i-a dat de gol prezența. A fost nevoie de un accident aviatic și de un supraviețuitor care și-a căutat scăparea îndreptându-se spre ceea ce a crezut că este un fel de far situat în mijlocul oceanului, dar care s-a dovedit a fi intrarea în marele oraș subacvatic.



O fi reuşit el să scape cumva de înec, însă nu îi ia prea mult timp să constate cu groază că n-a făcut altceva decât să schimbe un rău cu altul şi mai rău. De cum pătrunde în Rapture, este lovit de realitatea bolnavă ce domină o lume populată cu fiinţe umane deranjate la mansardă, transformate parţial în mutanţi de modificările genetice la care au fost supuse, oameni, care acum sunt orice altceva numai oameni nu, şi un trecut înfricoşător, ce-şi face simţită prezenţa prin intermediul înregistrărilor şi ţipetelor celor care au pierit sau au supravieţuit transformându-se în monştri. Atmosfera apăsătoare şi iminenţa prăbuşirii totale sunt accentuate şi de degradarea care a cuprins întregul oraş inundat din toate direcţiile, apa fiind de fapt elementul esenţial al jocului. În BioShock apa înseamnă izolare, să te trezeşti pe fundul oceanului şi să realizezi îngrozit că şansele tale de supravieţuire s-au redus la un mare zero. Efectele produse de apă sunt atât de convingătoare, încât jucătorului nu-i va fi


M-ajuţi, te rog, să ridic şi eu mâna dreaptă?

deloc greu să se identifice cu eroul jocului. Un alt aspect ce face din Rapture un oraş unic este originalitatea arhitecturii, care îmbină art deco-ul cu teme vizuale SF ale vremii pentru a-i crea jucătorului senzaţia unei interacţiuni reale cu mediul înconjurător, Irrational şocând prin contrastul creat între culorile cam vesele pentru un joc de groază şi ororile care au pus stăpânire pe el.

Adam

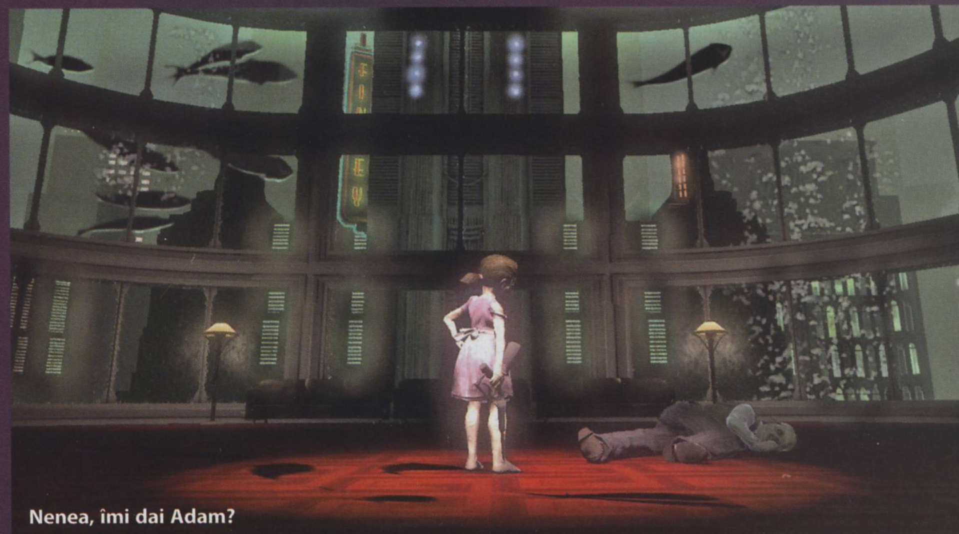
Pentru a supravieţui, oamenii se folosesc de Adam, preţiosul material genetic necesar întreţinerii bio-modificărilor ce-i menţin în viaţă. O mare parte dintre creaturile pe care le vom întâlni vor putea fi admirate văzându-şi nestingherite de treabă, fără a ataca în vreun fel, decât în clipa în care se simt ameninţate. Acţiunile AI-ului par extrem de naturale, un bun exemplu în acest sens reprezentându-l aşa-zişii Tătici, protectori modificaţi genetic ai Surioarelor, care părăsesc ascunzătorile numai pentru a căuta Adam. La cel mai mic semn de ameninţare la adresa unei Surioare, Tăticul se va auto-sesiza şi va acţiona în



Nu se pune!

consecinţă, reacţionând violent la adresa intrusului. Este interesant să urmăreşti cum o fetiţă se apropie de un cadavru, iar după o scurtă examinare a acestuia se întoarce spre protectorul ei exclamând fericită că a găsit Adam, pentru ca apoi să asişti la procesul de recoltare a materialului genetic. Fetiţa îşi înfige unealta asemănătoare unei seringi uriaşe în cadavru şi extrage Adam, care în cazul de faţă se află într-o stare inertă, iar pentru a fi readus la viaţă trebuie reciclat în propriul ei corp. Cum? Înghiţind sângele cu sete, cu care ocazional se îneacă, scuipând inevitabil o parte din lichidul roşiatic pe podea. Depinde numai de jucător dacă se va folosi de Surioare pentru a pune mâna pe Adam sau va alege cu totul alte metode. Mai târziu în joc, i se va oferi posibilitatea să devină el însuşi protector al acestora, apelând la modificări genetice, sau să-i facă pe Tătici să creadă că este una dintre Surioare pentru a beneficia de protecţia lor.

Irrational a botezat legăturile emoţionale dintre NPC-uri şi relaţiile pe care acestea le stabilesc cu jucătorul Ecologie AI. În traducere liberă, asta înseamnă că fiecare personaj controlat de inteligenţa artificială a jocului are propriul lui scop, majoritatea acţiunilor pe care acesta le întreprinde nefiind scriptate. Prima clasă de AI din BioShock este reprezentată de Agresori, care se comportă asemenea unor bestii ce atacă tot ce mişcă, celelalte două fiind reprezentate de Protectori şi Culegători, care alcătuiesc o echipă pe cinste. Producătorii s-au străduit din greu să creeze această relaţie de simbioză, asemănătoare cu cea dintre un frate şi o soră, pentru a da senzaţia că cei doi au o existenţă reală în BioShock. Protectorii, mai ales, obişnuiesc să care cu ei o mulţime de resurse ce-i transformă adesea în ţinte ale atacatorilor, conflictele dintre ei şi Agresori fiind destul de dese. Jucătorul, la rândul lui, este şi mai interesat de ele, deoarece va putea folosi bio-implanturi pe propria piele pentru a se adapta mai bine la mediu, dezvoltându-şi


Nenea, îmi dai Adam?

diverse abilităţi cum ar fi viteză mai mare de deplasare şi altele.

Ah, cât pe ce să uit de sistemul de securitate, din care nu lipsesc turele automate, drone şi camere de luat vederi. Irrational îi oferă jucătorului uneltele necesare interacţiunii cu paznicii mecanizaţi din Rapture, ce vor putea fi anihilaţi fie cu ajutorul armelor de foc, fie întorcându-i pe unii împotriva celorlalţi. Înainte de toate însă, ar fi bine să observăm cu atenţie relaţiile din BioShock, pentru ca abia apoi să acţionăm în consecinţă şi să profităm de pe urma lor, declară producătorul. În BioShock, Adam este viaţă şi monedă de schimb deopotrivă.

Revoluţie

Până acum, BioShock a reuşit să surprindă şi să smulgă, cu fiecare nouă apariţie a sa în prim plan, noi murmure de admiraţie. E prea devreme să-mi fac o idee concretă despre gameplay, însă demonstraţia la care am avut ocazia să asist şi pasiunea pe care Irrational o arată pentru ceea ce face m-au făcut să primesc cu încredere promisiunile celor care ne-au oferit Sistem Shock 2. Şi cum celor de la EA, proprietarii licenţei Sistem Shock, li se cam rupe de un eventual Sistem Shock 3, aşteptaţi-vă să regăsiţi în BioShock o mulţime de concepte ce-şi au originea în Sistem Shock 2. Prin 2007.

■ KiMO



Uuuuh! Fooooc...


Te scap de-o grijă, nu de alta



Şi-a băut viaţa...

- **Producător** Irrational Games
- **Distribuitor** 2K Games
- **ON-LINE** www.2kgames.com/bioshock/
- **Data lansării** cândva în 2007



CAESAR IV

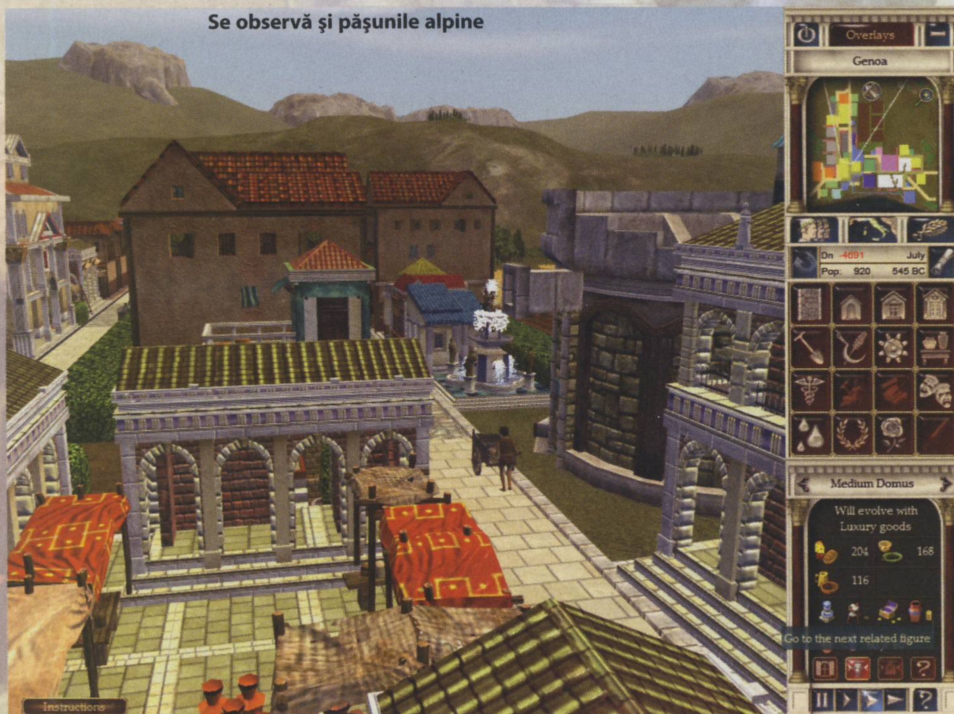
Nimeni nu mai are timp să fabrice jocuri adevărate

Au trecut opt ani de la lansarea lui Caesar III şi, între timp, s-au întâmplat foarte multe lucruri în gaming. Deşi nostalgicii se opun, totuşi se poate spune că nu numai engine-urile grafice au evoluat, ci şi conceptele de joc. Unul dintre lucrurile cele mai interesante este faptul că dacă în trecut majoritatea builder-elor erau gândite în jurul umanităţii în general, acum ele se construiesc în jurul claselor sociale în particular. Toate buildere-ele lansate anul acesta au în gând, aşa cum este şi normal, faptul că nu toţi oamenii sunt la fel şi au aceleaşi nevoi, ci se diferenţiază în funcţie de avere. Este o mare descoperire într-adevăr... La aceasta se mai adaugă simplificarea, pentru a prinde, din punct de vedere comercial, o clasă cât mai mare de gameri. Însă apar probleme foarte mari deoarece jocurile de genul acesta sunt complexe, plecând încă de la idee. A avea grijă de nevoile populaţiei într-un mod decent necesită nu numai un engine economic şi social de background strălucit, ci şi extrem de mult micro-management. Din acest punct de vedere, exceptând poate CityLife, genul acesta de jocuri involuează pentru a se adapta nivelului scăzut de cultură şi inteligenţă al populaţiei din ţările dezvoltate. Altfel nu-mi pot explica…


Meniuri serioase care nu vor să dispară

Noi nu gândim

Faptul că industria jocurilor video a atins cote atât de comerciale duce invariabil la deturnarea atenţiei de la ceea ce înseamnă într-adevăr ideea de joc video. În opinia mea, un joc video şi mai ales un joc pentru PC este un software menit să te destindă, să-ţi satisfacă atât nevoile legate de distracţie, cât şi pe cele legate de inteligenţă. Astfel, atunci când mă pun în faţa calculatorului pentru a JUCA ceva, vreau să mă simt bine, să-mi iau gândul de la problemele zilnice, dar în acelaşi timp să-mi fie stimulat IQ-ul, care se odihneşte în timpul monotoniei zilnice. Pe lângă asta, consider că jocurile trebuie să aibă şi o funcţie educativă, să îmi transmită informaţie într-o formă plăcută, pentru a-mi lărgi orizonturile. Deşi pare surprinzător, chiar şi un shooter poate face toate aceste lucruri, fără să ajungi să te oboseşti gândind. Însă în ultima vreme, cele mai multe jocuri sunt orientate spre obsesiile noastre, spre defectele noastre de caracter, care sunt exploatate în mod violent pentru a crea o nouă obsesie, cea a jucatului pe calculator. Acest lucru duce invariabil la dependenţă şi, evident, la câştiguri mai mari. Prin noile abordări, industria jocurilor a devenit un element nociv în dezvoltarea societăţii umane. Caesar IV este un model caracteristic pentru ceea ce am spus mai sus. Practic, dacă ar fi după mine, nici nu aş mai intra în amănunte. Aş defini Caesar IV din start ca un joc , pe care nu îl recomand nimănui.



Se observă şi păşunile alpine

Damage Over Time

În primul rând, Caesar IV, care este un builder istoric, transformă istoria în nimic. Parcă întregul Imperiu Roman se grupa în jurul întreținerii orașelor, fără să aibă alte treburi. Parcă Roma era mai preocupată să trimită legiunile să concedieze un guvernator decât să le distribuie acolo unde erau necesare, la marginile Imperiului. Scoaterea din funcție se făcea mult mai ușor prin asasinat decât prin armatele care băteau la porțile orașului. Caesar IV pleacă în oricare dintre misiuni cu o amenințare, și anume că dacă nu conduci orașul cum trebuie, legiunile romane vor veni să te elimine. Cu alte cuvinte, este introdus din start elementul stres, încă din tutorial. Pot spune că primul lucru care m-a șocat a fost reprezentat din nou de dimensiunile foarte restrânse ale hărților, la fel ca în CivCity Rome. Probabil este o limitare dictată de engine-ul grafic, care ar pune pe brânci orice calculator dacă orașele ar fi prea mari. Așadar, apare problema spațiului. Mai departe, numai anumite zone pot fi cultivate, loc care trebuie lăsat gol pentru posibilele ferme din viitor. Însă nu știi exact cum se vor încadra, așa că e dificil să construiești în jurul lor. Dacă încerci să faci un drum, constați cu surprindere că toate sunt autostrăzi, mult prea late față de cum ar trebui. Din momentul în care așezi prima clădire, realizezi că sunt supradimensionate în raport cu dimensiunile hărții. În continuare, ceea ce din punctul meu de vedere este deja mult prea mult, zonele rezidențiale nu trebuie să conțină mai mult de trei case, ceea ce înseamnă că 80% din spațiul hărții este ocupat de partea comercială și de producție. Cu alte cuvinte, e ca și cum toți am locui în centrul Bucureștiului, în 10 blocuri, iar restul orașului ar fi numai magazine, fabrici, teatre, cinematografe și alte clădiri din această categorie. Adică, Caesar IV, ca organizare primară, este din start ceea ce nu ar trebui să fie.



Sfetnicii Împăratului

Economico-social

Uite așa am ajuns la engine-ul economic. Aici lucrurile stau mai bine. În general, scopul este de a satisface nevoile celor trei clase sociale. Fiecare are nevoile de bază, plus cele specifice legate de altitudinea la care se află în relieful de clasă. Patricienii sunt aproape imposibil de mulțumit. Pe lângă asta, va trebui să țineți mulțumită Roma prin cadouri și prin realizarea obiectivelor stabilite de aceasta și să-i gâdilați pe zei cu temple și ofrande. Totul e foarte simplu. Însă, aici apar cele mai mari probleme. În primul rând, nu faceți greșeala să construiți, ca în vechime, zone rezidențiale. Nu are sens. Două case pentru plebe sunt suficiente. Mai departe, nu încercați să controlați distribuția bunurilor pentru că este imposibil. Producătorii au renunțat complet la acest lucru, motiv pentru care este un haos total. Una din două case va avea tot ce-i trebuie, iar a doua, pentru că e cinci metri mai încolo, nu. De asemenea, cele 6-8 clădiri rezidențiale pe care le va avea orașul vor trebui construite exact în jurul piețelor, pentru că toți locuitorii sunt niște putori și își vor asigura strictul necesar dintr-o piață aflată la 100 de metri. Dacă apeductele nu ocupă prea mult loc, atunci bazinele sunt foarte mari și asigură apă potabilă pe suprafață foarte redusă. Nici nu vreau să mai continui, pentru că nu are sens. Poate multă lume se întreabă cum este combat-ul. Ei bine, e practic doar o funcție de număr. Dacă ai mai mulți oșteni, câștigi. Simplu și la obiect. Practic, nimic nu merge cum ar trebui să meargă, exceptând poate partea de rapoarte, care este într-adevăr bine făcută. Puteți afla orice doriți să aflați. Sfătuitorii vă spun chiar vocal care sunt problemele. Însă nu faceți greșeala să gândiți complicat pentru a le rezolva, pentru că nu e cazul.



Comerț cu Sardinia

Finalul

Per ansamblu, exceptând engine-ul grafic, jocul este doar o schiță a ceea ce a fost Caesar III. Putem vorbi aici și despre interfață, care acoperă jumătate de ecran și nu puteți construi din cauza ei, însă nu cred că mai are sens. Caesar IV este un mare eșec, în opinia mea de gamer profesionist. Simplificarea sa s-a produs într-un mod complet greșit, iar abordarea, deși este modernă, are o aură arhaică, de joc făcut de oameni fără experiență. Speram să fie altfel după eșecul CivCity Rome.

■ **Locke**

▸ **Gen** Builder ▸ **Producător** Tilted Mill Entertainment ▸ **Distribuitor** Sierra ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** PIV 1,6 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 64 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.caesariv.com

Grafică	8
Sunet	8
Gameplay	6
Multiplayer	–
Storyline	–
Impresie	5

6,7

The Guild 2

... sau cum să ameţeşti gamerul de cap

După cum probabil aţi constatat deja citind titlul jocului full din acest număr, The Guild 2 este cel de-al doilea joc pe aceeaşi temă, fapt pentru care putem deja să vorbim despre „seria" The Guild. Acum, un redactor la o revistă care are două scopuri de bază, unul de a aduce bani editurii care o publică, iar al doilea de a informa în mod corect şi obiectiv cititorul, este pus în dificultate. Care dintre scopuri va prima în acest review? Din nefericire pentru viitorul meu, nu sunt foarte interesat de aspectul comercial, ci mai mult de etica jurnalistică, motiv pentru care voi încerca să fiu cât mai obiectiv. Aşa măcar voi fi împăcat cu mine însumi...



O hoaţă cu ce ştie

Intenţii

Sunt foarte sincer când spun că nu am stat prea mult cu ochii pe jocul acesta din motivele pe care le voi enumera mai jos. Totuşi, când am auzit de joc, am fost extrem de interesat. Un RPG combinat cu elemente de management economic este exact genul de joc care mă atrage. Şi pot spune că intenţiile producătorilor au fost unele cât se poate de nobile. Sistemul de gândire din spatele jocului este unul chiar strălucit, însă la fel ca şi comunismul, prost sau chiar imposibil de implementat. În teorie cel puţin, conceptul de RPG economic este unul atrăgător şi simplu la prima vedere. Însă cu tree-ul de elemente de introdus şi exploatat, un producător fără experienţă şi-ar prinde urechile atât de rău încât ar lansa pe piaţă un joc în genul Guild 2. Greşeala cea mai mare a producătorilor, 4Head Studios, a fost că s-au orientat prea mult spre a crea diversitate, iar când au avut-o, nu au ştiut cum să facă să o controleze. De aici şi multitudinea de paradoxuri administrative ce vor fi analizate mai jos.

Problema căruţei

Conceptul de joc este foarte simplu. Ai un personaj cu o serie de skill-uri şi abilităţi, pe care îl poţi orienta spre patru domenii de activitate specifice Evului Mediu: Rogue, Craftsman, Patron şi Scholar. Fiecare va avea nevoie de anumite abilităţi, pe care le poţi deduce sau pur şi simplu citi în descrierile skill-urilor . Comportamentul şi modul de activitate ale fiecăruia sunt specifice, ceea ce ar trebui să asigure un nivel ridicat de rejucabilitate. Scopul jocului este să ajungi să ai o afacere care-ţi merge foarte bine şi în acelaşi timp să avansezi pe scara socială cât mai mult posibil. Evident, asta presupune să-ţi creezi o dinastie, adică să-ţi iei nevastă sau soţ, să faci copii etc. Interesant este faptul că în acest joc copiii se fac în modul următor: se ia bărbatul şi se pune în casă cu femeia, se selectează bărbatul, se apasă pe butonul „fă un copil" şi se selectează femeia. Cei doi vor merge în dormitor şi după câteva ore vei constata că femeia a rămas gravidă. Aşadar, un pic prea complicat. Acesta a fost doar un mic exemplu, care de fapt caracterizează întregul sistem de joc. Ţine cont că există şi alte dinastii în zonă care vor face tot posibilul să îţi bage beţe în roate prin orice metodă, inclusiv asasinatul. Ştiu, este foarte interesant. Însă nu ştiu cine are răbdarea necesară să ajungă până acolo. Motivul pentru care nu vei ajunge acolo este micro-managementul, care este atât de chiţibuşar şi de voluminos, încât nu te poţi organiza. Un alt exemplu: în timp



Peisaj cutremurător

ce dai de lucru oamenilor din atelier sau trimiţi hoţii la lucru, va trebui să trimiţi căruţa la piaţă, de unde vei fi nevoit să cumperi manual totul. Va trebui să stai cu ochii pe fonduri, să vinzi ce produci, să faci upgrade-uri la atelier, să-ţi cauţi un soţ etc. Practic, o tonă de lucruri mărunte. Nu înţeleg ce caută căruţa aia. În mod normal, ar trebui să am un buton de market, de unde să cumpăr ce am nevoie, iar transportul să se facă automat. Pe de altă parte, o serie de elemente sunt foarte interesante, ca de exemplu faptul că dacă observi din greşeală o crimă în sat, ai mai multe opţiuni. Una ar fi să mergi şi să-l reclami pe asasin autorităţilor, care îţi vor cere şi o dovadă a activităţilor ilicite are respectivului sau pur şi simplu îl poţi şantaja, mai ales dacă e sus-pus. Baiul e că nu ai timp să te mai ocupi şi de asta, pe lângă celelalte două sute de lucruri pe care le ai de făcut. Practic, tot jocul este alcătuit dintr-o serie de activităţi redundante ca funcţie şi care transformă un joc relativ simplu, dar divers, într-un coşmar din punct de vedere al gameplay-ului. Cu puţină optimizare de specialitate, acest produs ar fi putut atinge vânzări record. În situaţia de faţă, este doar o idee excelentă care o să moară foarte repede.


Ho, mă, că am glumit!


Bine aţi venit la Primărie

Alte micro-lucruri

Jocul mai are o componentă socială care din păcate este mult prea simplist lucrată. La un moment dat, vei vrea un partener de viaţă, care trebuie cucerit. Asta se face foarte repede şi uşor, chiar şi în ceea ce priveşte oamenii deja căsătoriţi. Opţiunile sunt foarte reduse şi uşor cretine. Prin urmare, este plictisitor şi lipsit de sens. Se putea mult mai bine. Ceea ce e într-adevăr negativ este că acest monstru de joc din punct de vedere al gameplay-ului este aşezat pe un engine 3D absolut superb, care şi cere sistem. Landscape-urile te lasă cu gura căscată şi sunt foarte bine create. Jocul oferă mai multe locaţii pentru acţiune, amplasate fie în frumoase orăşele medievale germane, în jurul Nothingam Forest sau în pitoreştile zone din sudul Franţei. Omul din spatele level-designului este cu siguranţă un mare priceput. Coloana sonoră, la fel, este bine pusă la punct şi are feeling. Evident, mă refer la muzică, pentru că ceea ce se vorbeşte nu merită apreciat... Voice acting-ul este prost realizat. Cred că după detaliile acestea tehnice, este un moment bun să trag concluzia: Of, Of... mai slab ca primul.

■ **Locke**

▸ **Gen** SIM-RPG ▸ **Producător** 4Head Studios ▸ **Distribuitor** Atari ▸ **Procesor** 1,8 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 64 MB VRAM, DirectX 9 ▸ **ON-LINE** www.diegilde2.com

Grafică	9
Sunet	7
Gameplay	3
Multiplayer	5
Storyline	5
Impresie	5

5,6



El Matador

Nu ia nici taurul de coarne, nici pe Max Payne de mână

Există momente în viața asta în care cineva inventează ceva, iar cei care folosesc şi dezvoltă alte proiecte bazate pe aceeaşi idee se lovesc inevitabil de comparația cu produsul original. În mai mult de 90% din cazuri, din nefericire, cel care le calcă pe urme nu prea reuşeşte să smulgă laurii de pe fruntea originalului. La fel cum Tăcerea Mieilor 2 nu se compară cu partea întâi şi cum niciodată Pierce Brosnan nu va putea să fie un 007 la fel de plin de şarm ca Sean Connery. De ce? Pentru că un produs care se foloseşte de succesul altuia pentru a se promova nu va primi niciodată aceeaşi reacție ca la început. Este deja fumat, scrumat şi stins de mult. Degeaba se împachetează într-o folie de aur, căci ştim cu toții că un gram de aur poate polei un cal cu tot cu călăreț, dar dedesubt este tot bălegar.

Poate începutul acestui articol este un pic cam dur, dar, din nefericire, nimic din acest joc nu m-a făcut să exclam de bucurie, aşa cum a făcut Max Payne. Nu vorbesc numai de mult apreciatul şi foarte specialul bullet time, ci despre atmosfera din Max Payne, la care El Matador nu se aliniază de nicio culoare. Mai ții minte nivelurile psihedelice prin care se plimba Max, de parcă ar fi fumat toată iarba de la Woodstock? Mai ții minte cum nu ştiai ce se întâmplă în următoarele cinci minute? Ei bine, aici nu este cazul.

Cine eşti şi ce doreşti?

Un polițist dur prea puțin convingător, un fel de Kevin Costner care ar încerca să joace un rol făcut pentru Clint Eastwood, este aruncat în mijlocul uraganului numit mafia columbiană, pentru a face un pic de ordine. Nefiind susținut de o poveste bine pusă la punct, mai ales că personajele care te înconjoară, inamici sau prieteni, sunt vag familiare, deşi nu ştii de unde să le iei (m-am interesat şi cică ar semăna cu un joc numit Max Payne), punctul forte al jocului este acțiunea. Cred că cea mai bună comparație care se poate face în acest punct este cu un film pentru adulți. Actorii spun trei cuvinte, după care trec direct la acțiune. La sfârşit nu ştii nici măcar numele personajelor, dar te-ai uitat pentru că eşti un pervers sau te gândeşti că mai înveți ceva nou. Acțiunea nebună de care ai parte în joc te ține totuşi în fața monitorului, mai ales că este greu. Da, este greu. Deşi în Max Payne puteai termina un nivel întreg fără ca cineva să te atingă măcar, aici trebuie să te gândeşti un pic înainte să sari ca un bezmetic într-o cameră plină cu latino transpirați. Este şi acesta un mod de a face jocul atrăgător în lipsa substanței.

Revenind la poveste, căci nu pot crede că un joc care a fost atât de aşteptat se poate prezenta cu o intrigă atât de subțire, lipsa unei drame a personajului principal face totul cam searbăd. Misiuni în care trebuie să salvezi fata primarului sau a guvernatorului (nici nu mai ştiu, fiind o prezență atât de fugitivă) sau să împiedici vaca vecinului să intre la tine în ogradă nu sunt cele care te țin în fața monitorului. Dacă însă fata primarului/guvernatorului/preşedintelui îți cădea cu

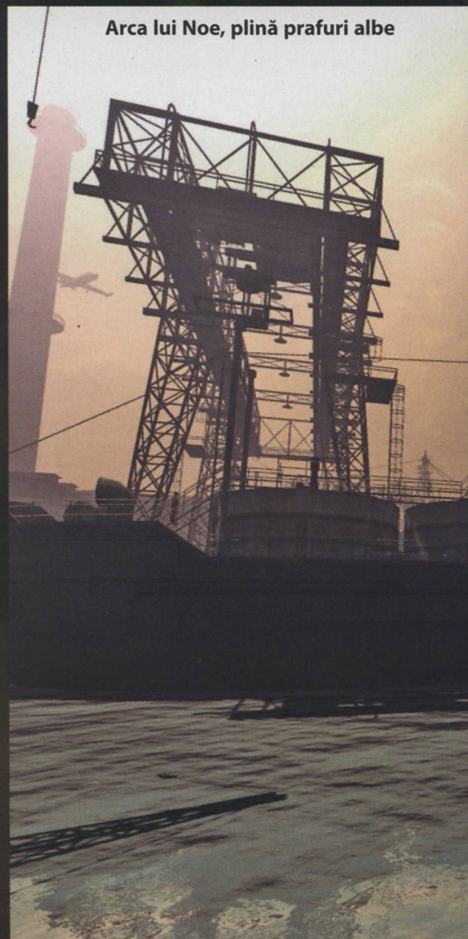



Policia, ridică-te de pe jos că răceşti


... and i got high..

tronc şi era apoi răpită, sodomizată cu bestialitate şi aruncată într-un tomberon de lângă vreun McDonalds, poate te motiva un pic mai mult să te răzvrăteşti împotriva sistemului şi să iei problema în mâinile tale.

Totuşi, ceea ce îi lipseşte jocului la capitolul originalitate şi poveste este compensat prin acţiune furibundă şi grafică, ce arată foarte frumos. Locaţiile prin care jocul te plimbă, deşi sunt în marea majoritate indoors, au farmecul lor, reuşind să transpună un pic din atmosfera toridă din America de Sud. Iar faptul că gloanţele ricoşează făcând ca adăpostul pe care îl cauţi să nu fie chiar atât de sigur pe cât te aştepţi dă din nou un pic de culoare jocului.


Arca lui Noe, plină prafuri albe

Grafica pretenţioasă pe care jocul o oferă aduce şi ea nişte probleme în gameplay. Deşi per total este optimizat foarte bine, în unele momente şi calculatoarele de top sunt puse în dificultate şi sacadarea ce apare din pământ, din iarbă verde poate da cu tine de pereţi de nu te vezi. Este chiar urât ca, în mijlocul uneia dintre bătăliile la scară largă care se poartă în joc, framerate-ul să scadă drastic, nemaiputând astfel ţinti cum trebuie deoarece mouse-ul face salturi pe ecran. Cu atât mai mult cu cât, după cum am spus, jocul este destul de greu, iar aceste momente duc la o moarte sigură.



Sancho Panza, autorul de nădejde

Pe parcursul jocului beneficiezi de ajutorul mai multor aghiotanţi care apar în momentele cheie şi care îţi oferă un ajutor mai mult sau mai puţin de nădejde. Deşi omoară sau sunt omorâţi de către inamici, aceşti prieteni poliţişti mai mult te încurcă decât te ajută, deoarece AI-ul nu este la înălţime. Aşa că ceea ce poţi face cel mai bine este să te foloseşti de ei pentru a crea o diversiune trimiţându-i la o moarte sigură, decât să te încrezi în ei pentru a-ţi proteja spatele. Oricum i-ai folosi însă, dacă o faci cu cap, ei te pot ajuta chiar dacă după aceea ei nu vor mai trăi pentru a povesti nepoţilor cum l-au ajutat pe El Matador să curețe holul unui hotel.

Pe final de articol, tot ce pot să îţi spun este că dacă eşti un fan al modului bullet time, merită să cumperi jocul, iar dacă vrei o poveste care să te ţină în priză, mai bine revii la Max Payne.

■ **Koniec**

Gen 3rd Person Shooter **Producător** Plastic Reality Technologies **Distribuitor** Cenega **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 **Procesor** PIII 1,5 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 128 MB VRAM **ON-LINE** www.elmatador.net

Grafică	8
Sunet	9
Gameplay	7
Multiplayer	–
Storyline	5
Impresie	6

7

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR DARK CRUSADE

Cântecul de lebădă al lui Dawn of War

Anul trecut, tot la ceas de iarnă, pre când addon-urile cuminţele se încălţau cu patru sau cinci unităţi noi şi o campanie subţirică şi săreau până în tăriile pieţei de crăpau gamerii jucându-se cu dânsele, Relic le arăta cu semeţie dejtu' mijlociu şi arunca în mijlocul hoardelor de jucători înfometaţi un expansion pack care aducea o facţiune nouă, două campanii single player de toată frumuseţea şi un multiplayer „hardcore" unde se înfruntau sălbatic nu mai puţin de cinci „rase". Cu trei luni înaintea sfintelor sărbători de solstiţiu, Relic s-a erijat într-un Iisus mititel al gamingului şi a săvârşit o minusculă minune de sezon, transformând cele cinci rase din Down of War în şapte. Minunea se numeşte Dark Crusade şi, de când a parcat cuminţică pe HDD-ul meu, nu mai sunt om. Nu că aş fi fost vreodată, dar acum mă simt mai străin de plăcerile lumeşti mai mult ca niciodată.

Avem o planetă, cum procedăm?

Perfect conştienţi de greşelile trecutului, oamenii de la Relic au încercat din răsputeri să nu le repete. Bunăoară, cunoscând reacţiile fanilor la campania single mult prea scurtă din Dawn of War, Relic a încercat să dreagă busuiocul în Winter Assault şi a reuşit să livreze o campanie net superioară predecesoarei sale. Deşi am o bănuială că Dark Crusade ar fi cunoscut un succes nebun, chiar dacă venea însoţit de un grupuleţ modest de misiuni scriptate, legate între ele de un storyline subţirel, sau, cum îmi place mie să-l numesc, o scuză frumoasă pentru multiplayer, truditorii Relic-ului au fost cuprinşi de un avânt muncitoresc inexplicabil în condiţiile în care compania mai avea pe cap şi un Company of Heroes şi au regândit complet campania single. S-a renunţat la sistemul clasic „misiune – cutscene – misiune – ai câştigat, unicule şi adevăratule, scoate-ţi prietena în oraş sau mută la nevoia pe Hard!", în favoarea unei hărţi globale „a la Total War" (sau Risk, dacă vă place mai mult), împărţită în 25 de provincii care trebuie smulse din ghearele celor şase obsedaţi care au ghinionul să vă stea în cale. Învingător va fi declarat cel care va reuşi să cureţe întreaga hartă de orice suflet „strein", amin.

După cum probabil aţi ghicit, campania single din Dark Crusade se îndepărtează discret de ideea de nuvelă clasică, cu introducere, cuprins şi încheiere, şi este gândită mai degrabă ca un curs postuniversitar de istorie a planetei Kronus, locul de desfăşurare a ostilităţilor. Urgia dezlănţuită de Necrons, o clică sinistră de scheleţi metalici animaţi doar de dorinţa de a livra cât mai multe suflete entităţilor C'tan, şi încăpăţânarea patologică a celorlalte şase rase de a ţine cu dinţii de mica lor bucăţică de pământ şi de a muşca cu poftă din felia vecinului vor schimba faţa planetei pentru totdeauna sau, cel puţin, până când ne vom hotărî să o schimbăm alături de altă rasă. S-o schimbăm în rău, normal, pentru că până şi personajele pozitive ale istorioarei noastre nu sunt altceva decât o adunătură de xenofobi autosuficienţi, iar în universul Warhammer puteţi fi siguri că lucrurile vor merge întotdeauna mai prost.

Pentru cei care tânjesc după storyline şi îşi închipuie că toată campania single este de fapt o înşiruire de skimish-uri repetitive, am o veste bună. Chiar dacă majoritatea misiunilor degenerează în skirmish-uri sălbatice, atacurile asupra „capitalelor" facţiunilor inamice „trag" după ele o serie de misiuni bine gândite, cu obiective din cele mai variate, care fac concurenţă (fiecare în parte) cu succes „testelor finale" din campaniile clasice. Mai mult, provinciile degrabă vărsătoare de bonus nevinovat – căci în Dark Crusade mărimea provinciei nu contează,

importante fiind doar bonusurile oferite – sunt blagoslovite în mare parte cu misiuni în care anihilarea totală a AI-ului este absolut opțională. Le poți nimici cartierul general sau poți îndeplini obiectivele indicate în briefing.

Revenind la bonusuri, ca să vă faceți idee ce vă așteaptă și să observați cum actele de proprietate asupra unei provincii pot influența toată campania, o să dau doar un mic exemplu. Dacă abordarea „pas-cu-pas" vă stresează la culme (nu poți ataca decât teritoriile adiacente), puteți pune mâna pe Pavonis (o provincie micuță cu un spaceport și mai micuț), care, odată aflată în posesia voastră, vă permite să atacați (și să mutați trupele în) aproape orice „feudă" de pe hartă. Excepție fac „fortărețele", dar și aici intervine o șmecherie: dacă dețineți provincia care vă permite să mutați de două ori pe tură, nu vă împiedică nimeni să vă parașutați hoardele lângă capitală și să-i atacați liniștiți pe nefericiți.



Român sunt, Necron sunt .. și Țepeș mă cheamă

Fii căpitanul nostru!

O campanie „a la Total War" n-ar fi avut farmec fără un „căpitan" potent, charismatic, apărat din toate părțile de o armată pe cât de fioroasă, pe atât de permanentă. Eroul este însoțit în luptă de o gardă de onoare, care din nefericire nu capătă experiență (ar fi fost de vis), dar crește în număr văzând cu ochii, în funcție de teritoriile cucerite și de mărimea vistieriei planetare. Mai mult, fiecare teritoriu cucerit poate fi „binecuvântat" cu o garnizoană, iar baza clădită cu sudoarea frunții și cu mare cheltuială într-o provincie nu dispare, ci rămâne acolo unde am pus-o prima dată, gata să fete unități în capul nesăbuiților care ne atacă proprietățile. Pentru că nu e de ici de colo să începi un skirmish cu o cireadă de unități de elită, armata permanentă (aka garda de onoare) și garnizoanele ne ușurează considerabil munca.

Dar să revenim la „căpitan". Omul de bază al facțiunii, tartorul șef și personajul cheie al invaziei, commander-ul, alături de clica lui de nelegiuiți, este singurul care poate ataca (și cuceri, dacă vă țin oole) un teritoriu inamic. Ca răsplată pentru faptele de vitejie (un număr impresionant de victime, mai mult de „X" provincii cucerite etc.), commander-ul va căpăta acces la un întreg „magazin de fierărie", denumit în limbaj de specialitate „wargear". Rolul wargear-ului este mai mult decât pur estetic, fiecare bucățică de echipament dăruindu-i purtătorului bonusuri peste bonusuri, ceva abilități speciale și, nu în ultimul rând, un look demențial, să simți că trimiți în luptă o mașinărie de ucis și nu o unitate oarecare denumită generic „commander". Într-un final, un commander „upgradat" până-n dinți și însoțit de douăsprezece unități de elită (numărul maxim), va trece prin dușman ca prin brânză, fapt ce-i va deranja probabil pe cei mai masochiști dintre voi, care nu se simt bine dacă nu sunt umiliți de măcar câteva ori de către AI (caz în care îi rog să joace cu Tau pe Hard). Ego-ul meu de Necron a crescut într-o zi cât altele într-un an după ce am îngenuncheat o planetă întreagă în timpul în care un soldat obișnuit și-ar fi curățat pușca, dar, na, omul e o ființă complexă și poate unii se vor simți deranjați.

We'll be back!

Cireașa de pe tortul strategic este, din punctul meu de vedere, introducerea Necronilor, una dintre cele mai date naibii (la propriu și la figurat) specii de lighioane din universul Warhammer 40 000. În preview-ul din iunie 2006 ați aflat ce sunt Necronii, acum veți afla cum sunt și ce vor ei. Într-o singură frază, sunt mai lenți decât un melc paralitic, dar mai periculoși decât un taur în călduri, și ne vor pielea. Nu sunt imposibil de ucis, dar mor mai greu decât Bruce Willis, iar singura replică a lui Schwartzie din Terminator pare a



Oare cât o să vină factura la curent?





fi deviza lor. Lipsiţi de cel mai elementar bun simţ, unii dintre luptătorii Necroni pur şi simplu nu vor să stea morţi şi revin pe câmpul de luptă când îi e duşmanului măcelul mai drag. Resursa de bază este energia, iar punctele strategice capturate măresc viteza de producţie a unităţilor (ceea ce este vital pentru Necroni şi face absolut necesară capturarea câtorva puncte strategice).

Faptul că sunt mai lenţi decât un bolovan îi face susceptibili la „zeama de rush" şi la tacticile hit&run, dar odată ce au trecut cu succes de primele crenguţe ale arborelui tehnologic, necronii se vor dovedi la fel de eficienţi pe cât de fioroşi par. Poate chiar mai mult.

Monolith-ul scheleţilor metalişti este curat lucru' Satanei şi dacă în Winter Assault devenisem fanul numărul unu al Baneblade-ului (măgăoaia imperială înţesată cu tunul), fabrica de unităţi a Necronilor m-a cucerit instantaneu. Să presupunem că aţi pus gheara pe o căruţă de energie, aţi înfipt bărbăteşte steguleţul într-o relicvă (măgăriile ălea galbene şi puţine) şi aţi îndeplinit toate condiţiile pentru a construi un Awaken Monolith (ultimul upgrade al fortăreţei Necronilor), cocioabei îi cresc nişte tunuri în „'coperiş" şi o ia din loc asemenea clădirilor lui Nea Mărin Spaţialu' din Starcraft. Spre deosebire de barăcile inofensive ale omuleţilor din Starcraft, care freacă menta în aer atunci când n-o freacă pe pământ, Monolith-ul scaraoţchian lasă în urmă lacrămi şi deznădejde. Serios. Şi se mai şi teleportează. Dacă nu sunteţi meseriaşi (sau Necrons) şi vă pune Satanailă să vă baricadaţi în bază până la Judecata de Apoi şi să aşteptaţi Necronii să vină la voi, fiţi avertizaţi că Necronul, asemenea melcului cu care l-am tot comparat, îşi cară bordeiul (adică Monolith-ul) după el. Şi unde-i Monolith-ul nu mai e loc de nimic altceva.

Îţi place viaţa? Mişcă-i!

Cei care iubesc tehnologia, atacurile de la distanţă, nu-şi privesc adversarul în ochi decât prin lunetă şi sunt fani declaraţi ai tacticilor de gherilă se vor simţi atraşi instant de către Tau. Aţi avut ocazia să fiţi alături de un războinic Tau în Warhammer 40k: Fire Warrior şi aţi văzut ce îi poate pielea şi puşcociul. După un marş monoton, dar distrugător, alături de lăcustele Necrons, mânuirea unei armate de Tau este un adevărat test de îndemânare, dar odată ce reuşiţi să puneţi şaua pe ei, aveţi mari şanse să scoateţi din minţi un jucător mai nerăbdător. După Eldari, bineînţeles, care sunt tătici la capitolul tehnologie, Tau este cea mai avansată rasă din universul Warhammer. Însă, spre deosebire de Eldari, care nu se sfiesc să pună mâna pe topor şi să se angajeze într-un melee


Resistance is futile!


Rasta powah!


... and there was silence.


Tau. Mulți Tau.


Dacă voi nu veniți la Monolith, vine Monolith-ul la voi...

sălbatic atunci când situația o cere, orice războinic Tau care se respectă nutrește un dispreț profund pentru lupta corp la corp, motiv pentru care singurele unități melee aflate în solda generalului Tau sunt mercenarii Kroot, o mână de animăluțe deloc simpatice, a căror misiune e să țină inamicii ocupați în timp ce „elitiștii" Tau îi măcelăresc sistematic de la distanță. Altfel spus, micro-managementul este cuvântul cheie, iar până o să-l stăpâniți bine de tot, încercați să vă relaxați alături de alte facțiuni.

În fine, din câte am observat pe pielea mea de n00b într-ale strategiei, ar trebui să aveți ceva experiență într-ale strategiilor ca să vă puteți bucura cum se cuvine de Tau, pentru că, în mâna cui trebuie, fac ravagii.

Hrăniți câinii războiului

Lăsând la o parte cele două rase noi, unitățile date cadou (câte una de căciulă) facțiunilor deja existente și campania cea proaspătă, au avut loc o mână de schimbări mai subtile, dar cu urmări din cele mai evidente, care oferă – sau răpesc, pentru cei inflexibili și mult prea obișnuiți cu mecanicile din DoW și WA – o serie de posibilități tactice deloc de neglijat. Amintesc în treacăt metamorfoza abilității *infiltrate* într-o abilitate pasivă (adică nu mai trebuie activată din meniul unității și, cel mai important, atacurile și capturarea unui punct strategic nu mai fac unitatea vizibilă), imposibilitatea commander-ului de a detecta unitățile ascunse („onoare" rezervată de acum înainte turelelor și unor unități de nivel mic și „inconvenient" care mi-a lăsat Necron Lordul la mila asasinilor imperiali), costuri și timpi de research reduse considerabil ale upgrade-urilor de Tier 3 și 4.

O altă chichiță nou introdusă, care probabil îi va obliga pe unii veterani să-și regândească strategiile, este impunerea unei limite (hardcap) asupra numărului de unități de elită care pot fi antrenate într-un „meci" single sau multi. Ca exemplu, luați-vă adio de la rush-ul bătrânesc cu terminatori (puteți antrena doar un singur squad pe cap de Space Marine) și dați binețe unei ere în care măiestria și capacitatea de a te adapta la orice situație contează puțin mai mult decât viteza de cățărare în arborele tehnologic sau de cât de bine ai memorat build order-ul care îți umple ograda de unități de nivel mare.

Warhammer 40k: Dawn of Hollywood

De obicei, când armele vorbesc, muzele tac mâlc, iar spiritul ingineresc pune stăpânire pe război și îl transformă într-o statistică aridă sau, în cel mai bun caz, într-un concurs sec de genul care-i cel mai tare în blaster sau artileria cui durează mai mult. Relic n-a acceptat o


Ăștia cred că au ceva cu mine...


Noua modă la Necroni.


Lapte dă bâzdâgania, vecine, sau știe doar să facă scandal?





asemenea nesupunere din partea muzelor, a scos pistolul de la brâu şi le-a pus o întrebare simplă: „Vă place viaţa? Cântaţi, putorilor!". Şi muzele au ciripit neîntârziat. La capitolul „pâine şi circ", pe lângă celălalt copil minune al Relic-ului (Company of Heroes), Dawn of War: Dark Crusade este unul dintre cele mai elaborate RTS-uri ale prezentului, trecutului şi viitoarelor două-trei luni, presupunând că Mark of Chaos n-o să dezamăgească. Nenea „povestoriul" (vocea care ne pune în temă pe cine şi de ce atacăm) trebuie ascultat până la capăt, măcar pentru timbrul vocal. Din când în când, măcar pentru a admira o animaţie magistrală, este necesar un zoom pe commander-ul care trânteşte la pământ un amărât care nu s-a ferit la timp. Sângele curge şuvoi în cel mai artistic mod, pocniturile blasterelor şi urletele de agonie ale victimelor completează cum nu se poate mai bine cacofonia războinică şi mai că ne fac să ne simţim din cale-afară de norocoşi că n-o să prindem nici măcar mileniul 2.5, darămite „patruzeciul cel sângeros". Animaţiile unităţilor sunt mai delicioase ca oricând, este o adevărată plăcere să urmăreşti „dansul" unui Harlequin (noua unitate a Eldarilor) pe câmpul de luptă sau să priveşti cu gura căscată cum un Wraith de-al Necronilor toacă un Space Marine ghinionist. Circul de pe lume şi mai multe nu...

And so exits our hero, stage left...

Ar fi fost păcat dacă un add-on de asemenea proporţii ar fi fost accesibil doar veteranilor, aşa că Dark Crusade a fost gândit ca un expansion standalone, pentru a nu-i obliga pe cei care au de gând să guste puţintel din desertul Warhammer să mănânce felul întâi şi felul doi, ca nişte copii cuminţi. Dark Crusade poate fi jucat şi fără Dawn of War sau Winter Assault, campania single poate fi parcursă alături de toate cele şapte facţiuni, dar în multiplayer sunt disponibili doar Necrons şi Tau. Dacă nu puteţi trăi fără ceilalţi scandalagii, aveţi neapărată nevoie de Dawn of War şi Winter Assault.

Lipsuri? Tyranizii (hehehe) şi data de lansare mult prea apropiată de Company of Heroes. Dacă nu sunteţi pasionaţi ai universului Warhammer, vă va fi oarecum greu să acceptaţi că mai există şi altceva decât Company of Heroes. Arată mai bine, „motorul strategic" este mai bine uns (practic s-au luat conceptele din Dawn of War, peste care s-a clădit... şi s-a clădit… şi...), atinge un subiect iubit de toată lumea... v-aţi prins voi. Cu toate acestea, Dark Crusade este un must-have pentru orice iubitor de RTS-uri şi ar fi mare păcat să-l rataţi. Pornind de la ipoteza că Dark Crusade este – şi am o mare bănuială că următorul Warhammer 40k va purta un 2 în coadă – ultimul expansion pentru Dawn of War, pot spune cu siguranţă că Relic s-a prins cum funcţionează mintea omului şi a lăsat la urmă ce era mai bun. Un final genial pentru un joc genial. Am zis.

■ cioLAN

- **Gen** RTS ▸ **Producător** Relic ▸ **Distribuitor** THQ
- **Procesor** 1,6 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM
- **Accelerare 3D** minimum 64 MB, Pixel Shader 1.1
- **ON-LINE** www.dow-darkcrusade.com

Grafică	9
Sunet	9
Gameplay	9
Multiplayer	9
Storyline	8
Impresie	10



FIFA 07

Direcţie bună, probleme la viteză

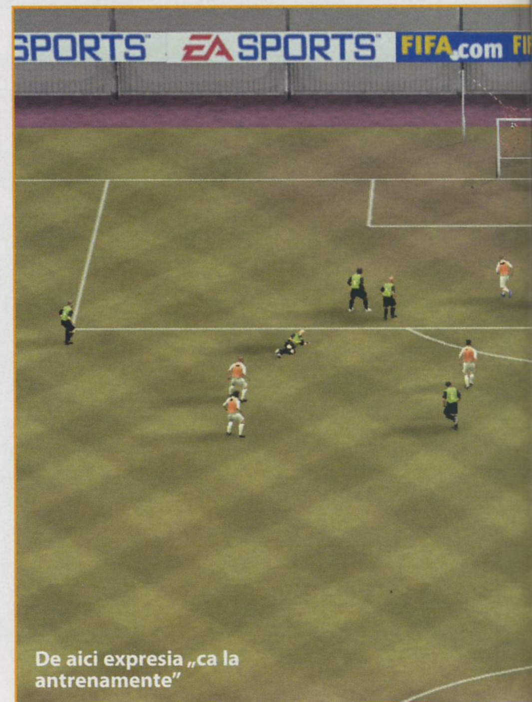
A venit toamna şi Electronic Arts îşi face încă o dată datoria şi ne prezintă linia sportivă care ne va ţine în formă, în casă, următoarele 12 luni. Dintre toate sporturile incluse în ofertă, ca în fiecare an, unul se bucură de un interes special din partea gamerilor. Fotbalul!... american în State şi tradiţional pe restul planetei, reuşeşte să eclipseze restul sporturilor tomnatice şi să ne pună câteva săptămâni pe jar. Este mai bun ca 99? Este mai bun ca PES? Cum se bat loviturile libere, cum sunt portarii? Acelaşi set de întrebări în fiecare an şi acelaşi rezultat. După o lună de controverse, toţi devenim mai docili şi ne retragem la derby-urile noastre tradiţionale, cu speranţa că anul viitor va fi mai bine.

Noi doar jucăm, nu participăm

Primul lucru pe care am fost nerăbdător să-l verific a fost felul în care rezultatele echipelor de club din România din ultimii ani i-au impresionat pe cei responsabili cu desemnarea echipelor prezente în popularul lor joc. Două titluri în competiţia internă, două calificări în primăvara europeană (o semifinală) şi prezenţa în actuala ediţie de Champions League nu au fost suficiente pentru ca Steaua să prindă un amărât de loc la „Rest of the World". Mai munciţi băieţi şi ne mai auzim după ce o să fiţi mai buni ca AC Lugano, Chaux-de-Fonds sau Orlando Pirates. Nici în visurile cele mai frumoase nu vedeam Liga I la startul sezonului de FIFA, dar după numele adversarilor pe care cele trei echipe bucureştene le-au pus la respect în ultimul timp, nu credeam că vom fi în continuare ignoraţi doar pentru că în Danemarca, Suedia sau Polonia se vând mai multe copii ale jocului. În rest, toată lumea bună este prezentă în joc cu naţionale, campionate şi ligi secundare, toate acoperite de minunatul cuvânt LICENŢĂ, pe care EA îl pronunţă atât de bine. Toată lumea, mai puţin Mutu, care este în continuare dat dispărut de la naţională, şi Fiorentina, de la echipa din capitala Toscanei dispărând şi Bogdan Lobonţ, care măcar este prezent în lotul României. Asta este, aşteptăm şi jucăm cu ce avem.

Promisiuni mari, dar multe menţiuni

"This is the season", am fost avertizaţi de cei de la EA. Aproape că m-am emoţionat. Cum?! Chiar acesta? Incredibil, deci nu a fost unul din trecut şi nici nu trebuie să mai aşteptăm ediţiile viitoare. Speranţa şi entuziasmul m-au condus spre centrul terenului în primul meci care îmi va schimba programul pentru următoarele 12 luni. Şi primul meci de FIFA 07 a început, urmat de multe altele şi de o strălucită carieră de manager la Lyon. O să încep cu portarii, eterna problemă din FIFA şi probabil cei mai înjuraţi jucători din teren. Din păcate pentru ei, noi şi EA, jocurile de cuvinte cu rude de gradul întâi şi sărbători importante vor face parte din joc peste nivelul normal. Mingile respinse în poartă, ieşirile neinspirate şi aprecierea eronată a traiectoriilor ne mâhnesc peste putinţă. Bineînţeles, aceste greşeli ne dezavantajează, dar ajungem să şi profităm de pe urma lor, mai ales în multiplayer. Jocul de pase, baza jocului de fotbal, are bune şi rele în acest sezon. Pasa simplă intră lejer şi precis cu condiţia să priveşti în zona în care se află destinatarul. În funcţie de felul în care acţionăm butonul de pasă, aceasta se duce spre primul, al doilea sau ultimul coechipier de pe direcţia aleasă. Mingea pleacă cu bine, însă uneori problemele apar la primire, unde



De aici expresia „ca la antrenamente"

jucătorul stă pe loc visând probabil la fluierul final. Uneori poate fi scos din starea de meditaţie şi cu puţin noroc ajungi la minge la timp pentru a nu pierde posesia. Înţeleg că una din legile fotbalului recomandă să fugă mingea şi nu jucătorii, dar nici chiar aşa că ajungem să vorbim de un simulator pentru vechiul joculeţ în care toţi jucătorii aveau poziţii fixe şi şutai cu ajutorul arcurilor pe care erau montaţi. Dacă totuşi pasa directă poate fi utilizată cu succes, mingile trimise pe poziţii viitoare nu mai sunt la fel de utile ca în trecut. Vina o poartă sincronizarea jucătorilor şi culoarele pe care aceştia trimit balonul. Jucătorii nu au un comportament ciudat doar la recepţia paselor, ci şi în momentul în care pierd balonul şi se blochează pur şi simplu, sau în alte situaţii, în care deşi acţiunea se desfăşoară în zona lor, ei rămân impasibili. În ciuda acestor neplăceri, care nu sunt prezente pe tot parcursul unui meci, jocul de pase se leagă şi de aici putem construi mai departe. Clasica secvenţă sprint, centrare, gol funcţionează în continuare cu menţiunea că avem un nivel mai mare de implicare al jucătorului în duelurile aeriene. Practic, cheia

Trădare, cer să fie anchetat!










Să rupem plasa

unei preluări/reluări reuşite este să-i iei faţa adversarului, iar în situaţiile din faţa porţii acest lucru este echivalent cu un gol în poarta adversă, în majoritatea cazurilor. Fazele fixe vin şi ele cu un format nou. Se stabileşte direcţia şi, în timp ce dăm puterea loviturii, putem imprima efect sau înălţime acesteia. Fazele fixe sunt singurele momente ale jocului care pot fi exersate la antrenamente. Într-un meci sec de pregătire diferenţele faţă de o partidă normală sunt tribunele goale şi vestele purtate peste tricouri de jucători. O metodă interesantă de a executa loviturile libere este să chemi un coechipier care îţi poate mişca balonul sau poate să tragă chiar el la poartă după ce primul jucător sare peste balon. Chiar dacă aparent nu avem un control foarte mare asupra fazelor fixe, se înscrie un număr considerabil de goluri, multe dintre ele, din păcate, fiind „meritul" portarilor, care sunt vizibil incomodaţi de mingile trimise cu efect. Driblingurile contribuie în continuare la spectacolul din teren, cu menţiunea că la aceste artificii se pricep doar jucătorii care au şi în realitate această abilitate. Restul se lasă greu convinşi să recurgă la jongleriile cu balonul.

Dacă de Olanda nu dau, îmi vărs nervii pe italieni

Principala realizare a celor de la EA în acest an este felul în care au reuşit să deschidă jocul. Dacă în trecut un meci era compus dintr-un număr de faze care se tot repetau, acum totul este mult mai dinamic şi practic diversitatea depinde doar de jocul nostru. Totul se trage de la regândirea părţii fizice care a transformat mingea într-un element de sine stătător. Mingea este supusă acum legilor fizicii şi este influenţată de teren, devieri sau de felul în care este lovită. Într-adevăr, sunt momente în care balonul are unele traiectorii ciudate, însă în general se observă un realism mai mare. De aici şi diversitatea în evoluţia fazelor care ne scapă de senzaţia de repetiţie, cea mai mare problemă din seria FIFA.



E de bine

Grafica, un capitol la care seria FIFA a stat bine mai mereu, a cunoscut unele modificări, însă per ansamblu nivelul este tot acelaşi. Dacă pentru modelarea jucătorilor producătorii nu s-au ostenit prea mult, cut scene-urile sunt mai încântătoare, iar dacă nu se exagera cu blur-ul probabil noi am fi rămas cu o impresie mai bună, iar ei cu mai mult de muncă. Aştept cu interes introducerea bullet-time-ului. Spectatorii sunt mai conectaţi la partide, reacţiile lor „reflectă realitatea din teren", iar ideea cu ole-urile la fiecare pasă, când ai trei goluri avans şi joci pe teren propriu, este chiar drăguţă chiar dacă te plictiseşti de ea după câteva meciuri. Multiplayer-ul merge online, pe LAN sau Direct IP, jocul se mişcă bine pe o conexiune decentă, însă cel mai important lucru este că meciurile devin mult mai interesante tocmai datorită noii abordări a gameplay-ului. Jocurile din seria FIFA au fost mereu sămânţă de scandal între pasionaţii simulatoarelor de fotbal şi de puţine ori s-a pus lumea de acord, poate doar faţă de 99. Totuşi, eu mă declar mulţumit de rezultatul din acest an, nu atât datorită jocului în sine, cât mai ales datorită direcţiei în care a luat-o seria FIFA. Într-adevăr, ne-am fi aşteptat la un pas mai mare şi poate la mai puţine reclamaţii, deoarece în spate stă un gigant al industriei. Însă decât nimic, tot este ceva.

■ **Rzarectha**

▸ **Gen** Simulator sportiv ▸ **Producător** EA Sports ▸ **Distribuitor** EA Sports ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** PIII 1,3 GHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 64 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.fifa07.ea.com

Grafică	8
Sunet	9
Gameplay	7
Multiplayer	9
Storyline	–
Impresie	8

8,2

Golf Club

Răspunsul este DA!!11

Hmmm... oare dacă aş...

Please, Mr Stobbart - I need your help.

Broken Sword: The Angel of Death

O aventură nouă de şcoală veche

Dacă primele două jocuri din serie au fost primite cu entuziasm, The Sleeping Dragon a provocat oareşce dezamăgiri în rândul fanilor genului. Trecerea la 3D, care a tras după sine dispariţia sistemului point&click, şi „infectarea" aventurii cu elemente de platformă au fost consideraţi principalii vinovaţi pentru răceala de care au dat dovadă fanii faţă de cel de-al treilea membru al seriei. Charles Cecil şi acoliţii săi au analizat problema şi au ajuns la concluzia că o reîntoarcere la origini ar putea readuce peripeţiile lui George Stobbart în atenţia publicului şi, în lipsa concurenţei, ar putea transforma cel de-al patrulea joc din serie într-un Sfânt Graal al devoratorilor de adventure. Într-un târziu, oamenii de la Revolution şi-au luat inima-n dinţi şi au aruncat pe piaţă The Angel of Death, un point&click sadea, cum se făceau pe vremuri.

Stobbart. George Stobbart.

Este la fel cum îl ştim. Ghinionist în afaceri şi în dragoste, mereu gata să capteze atenţia vreunui cult misterios sau să se afunde până în gât într-o conspiraţie religioasă dacă la mijloc se află o pereche de sâni convingători şi-un creier mai mare decât al lui. N-a putut spune „nu!" în The Sleeping Dragon, aşa că Îngerul Morţii îl găseşte la cârma unei mici afaceri (o agenţie de cauţiuni) aflate în pragul falimentului. Singura lui consolare este o crosă de golf pe care nu ezită s-o transforme în subiect de discuţie de câte ori găseşte o ureche simpatetică. Necazurile nu întârzie să-şi facă apariţia, sub forma unei... aţi ghicit, domnişoare blonde, aflată într-un conflict de interese cu mafia locală, iar taica George, urmărit acum şi de ghinion şi de mafie, se va trezi în miezul unei conspiraţii ce implică o armă folosită de Moise asupra egiptenilor (probabil cea de-a zecea plagă) şi o grupare de fanatici religioşi. Treburi obişnuite, nimic nou pentru el.

Ce te uiţi, băi? N-ai mai văzut bascheţi ?

Broken Sword: The Angel of Old Skool

Point&click, dialoguri cu ghiotura, puzzle-uri cât cuprinde, The Angel of Death le are pe toate. Ne transportă în timp, într-o perioadă în care quest-ul era quest şi puzzle-ul puzzle. Şi tocmai aici ar fi o problemă. Recreează chiar prea bine trecutul şi nu face niciun efort să depăşească problemele seculare ale unui adventure „old school". „Vânătoarea de pixeli" revine în forţă, la fel şi unele puzzle-uri care sfidează orice logică. Totuşi, un veteran al genului a depăşit aceste obstacole încă din deceniul trecut, deci The Angel of Death nu va ridica probleme deosebite. Eu însă am o mare problemă cu Stobbart. Obişnuit cu aventurierii de teapa lui Indiana Jones sau Gabriel Knight, doi indivizi tare interesanţi şi mucaliţi, l-am găsit puţin cam plictisitor pe nenea Stobbart. Poate de-aceea primele două Broken Sword n-au fost niciodată în fruntea preferinţelor mele. La nivel de storyline şi dialoguri, niciun joc din seria Broken Sword (inclusiv The Angel of Death) nu se poate lăuda că a reuşit să mă convingă, precum a făcut-o la vremea lui Gabriel Knight – The Sins of the Fathers, de exemplu. Iar la capitolul umor este cu mult sub Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Comparat cu primele două jocuri din serie, The Angel of Death nu-şi face familia de râs, însă dacă aruncăm o privire în curtea altora („chiaburii" amintiţi mai sus), nenea Stobbart clar mai are de lucrat la „social skills", chiar dacă i s-a dat o voce de profesionist şi hăinuţe trendy 3D.

Eeeh, bătrâneţe, puzzle-uri creţe...

Cu toate neajunsurile sale, The Angel of Death trebuie admirat măcar pentru curajul cu care-şi vântură point&click-ul bătrânesc, tonele de dialog şi puzzle-urile „old skool", pe sub nasul action-urilor tinere, vânjoase şi cu gaşca de fani mai mare. The Angel of Death e bătrân şi singur şi se mândreşte cu asta. Un adevărat lup singuratic. Ca orice pustnic, devine morocănos şi uşor duşmănos cu nouveniţii, dar vechii lui prieteni se pot înfrupta liniştiţi din înţelepciunea sa. Nu e o revelaţie, ci doar o amintire frumoasă şi un mod plăcut de a ne petrece timpul până punem mâna pe Sam and Max.

■ cioLAN

▸ **Gen** Adventure ▸ **Producător** Revolution Software ▸ **Distribuitor** THQ ▸ **Procesor** 1,6 GHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB, Pixel Shader 1.1 ▸ **ON-LINE** www.broken-sword.com

Grafică	8
Sunet	8
Gameplay	7
Multiplayer	–
Storyline	7
Impresie	7

7,4

COMPANY of HEROES

Dintr-un tufiş, Wehrmacht-ul ne privea pofticios

La început, cel de-al doilea măcel mondial s-a vândut pentru că poporul avea nevoie de niţel eroism şi, nu în ultimul rând, pentru că moaca lui Bogart şi ciuful blond al lui Redford nu puteau fi puse în valoare decât într-un tanc, respectiv într-un lagăr hitlerist. Maniacii tacticii şi ai strategiei, ai ştiinţei şi tehnicii, nepăsători în faţa tragediei umane, l-au cumpărat sub formă de cărţi şi machetuţe şi l-au vândut mai departe altora ca ei. Mai apoi, pacifiştii au pus monopolul asupra lui şi l-au vândut pe post de avertisment. Când tehnologia le-a permis, în horă s-au prins şi producătorii de jocuri, care au exploatat rând pe rând sentimentele care te încearcă în faţa unor tranşee pline cu măruntaie, dar şi în faţa medaliei proaspăt câştigate. Într-un final, după atâta frecuş, WW2 a devenit o obişnuinţă (cam la fel ca documentarele de pe Discovery, unde mecla lui Hitler apare mai des decât apărea Teo la Pro TV) şi reacţiile publicului s-au împărţit din ce în ce mai des între „da, whatever" şi „Close Combat era mai bun". Tocmai când blazarea bătea insistent până şi la uşile gamerilor care rezistaseră, totuşi, ani buni în tranşee – Marius Ghinea a primit-o în casă încă de când tancurile au dat-o-n bară (de sănătate) şi Close Combat s-a transformat dintr-o strategie cu hitlerişti într-un shooter cu musulmani, dar asta este altă poveste – Relic a reuşit să scuture praful de pe „franciza" WW2 şi să zguduie din temelii lumea din ce în ce mai cenuşie a RTS-urilor WW2. Şi a RTS-urilor, în general. Şi mica mea lume interioară, deja şubrezită de Dark Crusade, dar asta e, din nou, altă poveste.

Ajuns-au nouă în Omaha. Beach.

Prima misiune. Debarcarea din Normandia. Omaha Beach. Cutscene frumos regizat, puţintel cam colţuros pentru un filmuleţ CG, dar per total bine făcut. Aşa cum se fac intro-urile de ceva timp încoace. Un „sicriu plutitor" intră în cadru. Dă-te, băi, la o parte, că nu-mi văd camarazii murind! Se dă. Parcă s-a schimbat ceva, dar nu-mi dau seama ce. Nu contează. Whatever, e doar un intro. Am debarcat de atâtea ori în săraca Normandie, încât mai că-mi vine să pun şi eu în scenă un desant marin de proporţii hollywoodiene. Să înşfac Garand-ul şutit de bunicul de la un american (paraşutat din greşeală în distilerie) şi să debarc pe plaja

din Mamaia, unde să-mi croiesc drum spre buncărul care vinde bere, printre cetele de hitlerişti burtoşi care trag în mine cu seminţe de calibru mare. Mai bine nu. Singurul motiv pentru care nu dau skip e pentru că mă simt în mod inexplicabil atras de cadrele trase la „firul ierbii", prim planurile şi, în general, de violenţa imaginilor, care atestă nimicnicia omului în faţa naturii şi a unui MG nemţesc. Heroes pe naiba! Îngrăşământ! Nu vă învaţă asta la instrucţie, eh? Hehehehe. Amărâţilor.

Deci n-am sărit peste intro şi am aşteptat răbdător startul în cursa de 100 de metri mine sârmă ghimpată buncăr. Şi am aşteptat. Şi am aşteptat până când pifanii de pe plajă au început să urle la mine că îi seceră „krauţii". Ca să vezi, intro-ul se gătase de ceva timp, eu mă prind într-un final că „sicriul plutitor" de care vă spuneam mai sus a anunţat motoraşul grafic că ar fi cazul să-şi înceapă treaba. În faţa unei asemenea revelaţii, ca orice om normal, rămân prostit cu mâna pe mouse. Între timp, neamţul, care n-a ţinut seama de măreţia momentului, continua să planteze fericit gloanţe în soldăţeii mei. Logic că mi-am invocat dreptul la o a doua şansă şi am dat un restart sănătos, hotărât să nu mă mai las luat prin surprindere. Trebuşoara asta s-a repetat de aproximativ 15 ori, adică exact câte misiuni ne bagă pe gât campania single. Din micile mele cunoştinţe de istorie a WW2, suntem purtaţi cam prin toată operaţiunea Overlord, cu mici popasuri prin misiunea Cobra, iar la sfârşit, dacă totul merge bine, vom putem povesti liniştiţi bunicilor cum am contribuit la eliberarea Franţei de sub jugul fascist. Ce Tatra, jupâne? Eheheeei. St. Lo, Carentan...

După câte un cutscene superb, realizat în întregime cu engine-ul jocului, absolut fiecare misiune debutează în forţă şi ne aruncă în mijlocul unei lupte disperate. Sub motivul că războiul e complex şi are multe aspecte, surprizele se ţin lanţ, iar obiectivele nu se rezumă doar la clasicul „seek and destroy", cum se întâmplă în majoritatea RTS-urilor. O coloană de Panzere care te iau în colimator tocmai când credeai că eşti stăpânul incontestabil şi absolut al câmpului de bătălie, o antiaeriană care trebuie distrusă pentru a putea căpăta întăriri pe calea aerului, un atac surpriză – unde prin „surpriză" înţeleg un mic briefing care te avertizează că ai 15 minute la dispoziţie să-ţi organizezi defensiva – în fine, avem parte de toate micile picanterii care dau sare şi piper oricărui război şi au grijă ca soldaţii să nu se plictisească prea mult în tranşee. Ar mai fi multe de spus, dar tot ce trebuie voi să ştiţi în momentul ăsta este că veţi face cam tot ce-au făcut aliaţii în Normandia (şi veţi vizita aceleaşi locaţii ca şi ei).


Comitetul de primire

All your antiaircraft are belong to us

Lupte în bocage, operaţiuni de blindate, misiuni de sabotaj, mici sau mari manevre cu trupe aeropurtate, misiuni de escortă, lupte urbane... tot.

Când vă săturaţi de single (garantez că veţi termina campania de cel puţin trei ori până să vi se acrească), vă recomand cu deosebită căldură multiplayer-ul. O delicatesă. Deşi campania single aparţine exclusiv Unchiului Sam, în multiplayer armia Axei se bucură de aceleaşi favoruri ca şi aliaţii. Cu menţiunea că nici meciurile „unu la unu" nu sunt de lepădat, adevărata chemare a războiului o s-o simţiţi de-abia în măcelurile pe echipe.

Dawn of World War 2

Company of Heroes construieşte un zgârie-nori peste temelia pusă de Dawn of War. Aproape fiecare aspect introdus (sau reciclat) de Dawn of War este întors pe toate părţile şi îmbunătăţit unde este cazul. În primul rând avem punctele strategice. Generează resurse şi trebuie cucerite. Cu cât mai multe, cu atât mai bine, ceea ce ne obligă să nu facem prea mulţi pureci în bază şi să trecem cât mai curând în ofensivă, să ne concentrăm mai mult asupra tacticii şi a acţiunii. E un pas gigantic înainte faţă de


O zi numai bună de plajă


Ţineţi-vă departe de liniile portocalii şi poate aveţi o şansă

minele de aur şi fluxul continuu şi enervant de şerbi care extrag metalul preţios gata prelucrat, plus că dă naştere unor strategii interesante şi, de ce nu, e mult mai apropiat de realitate. Relic nu s-a mulţumit doar cu atât şi a adaptat sistemul de alocare a resurselor la realităţile unui război. Practic avem la dispoziţie tot ceea ce este necesar pentru un război în toată regula: carne de tun (manpower), combustibil (fuel) şi muniţie (ammo). Cum se obţine o resursă? Capturând teritorii care o generează. Cum se cheltuie? Simplu şi intuitiv. Normal că un tanc vă va uşura de ceva combustibil şi manpower, de exemplu. Clădirile, la fel, sunt construite cu mare cheltuială de manpower şi combustibil. Muniţia e un subiect puţin mai delicat. Atacurile speciale ale anumitor unităţi – de exemplu grenadele, minele magnetice, explozibilii – consumă muniţie. Abilităţile companiei, la rândul lor, înghit muniţie pe pâine, ceea ce o transformă în cea mai importantă resursă din joc.

Genială este introducerea noţiunii de linie de aprovizionare (supply line). O „parcelă" cucerită nu începe să „lucreze" pentru tine decât atunci când are linie directă cu cartierul general, adică toate teritoriile ce leagă respectivul punct strategic de comandament îţi aparţin. Odată separată de comandament, bucăţica de pământ refuză să mai contribuie la efortul de război. Practic dacă vrem să ducem la faliment un oponent, trebuie doar să-i tăiem linia de aprovizionare cât mai aproape de casă.

De umblat s-a mai umblat şi la influenţa moralului asupra capacităţii de luptă a infanteriştilor. Dacă în Dawn of War unităţile cu moralul la pământ continuau totuşi lupta (în fine, eficienţa era discutabilă, dar totuşi luptau) în cazul nostru, infanteriştii căzuţi pradă deznădejdii (principala cauză fiind în general focul încrucişat) refuză orice ordin şi stau cu capul la cutie până o încasează sau primesc ordin de retragere (un buton mic în meniul squad-ului, pe care am o bănuială că o să-l folosiţi destul de des), caz în care o rup la fugă şi nu se mai opresc decât în faţa cartierului general.

Pe'aici nu se trece!

La capitolul „tactică", Company of Heroes şi-a permis să iasă din tiparele RTS-urilor clasice, să împrumute de la fraţii săi mai mari şi mai serioşi (aka seria Close Combat, alţii nu mai ştiu) şi să îmbunătăţească anumite concepte deja introduse în Dawn of War. Atacul pe flanc (una dintre cele mai folosite tactici), influenţa moralului, şi alte „chiţibuşuri" din acestea, care îi dau lui Company of Heroes un aer cult, fără a împovăra excesiv jucătorul.. Asta nu înseamnă că deciziile sunt reduse la minimum. De decizii ne izbim la fiecare pas. Să arunc o grenadă în cuibul ăla de mitralieră, riscând astfel un squad, sau să economisesc muniţie pentru o salvă de artilerie grea care ar nenoroci şi squad-ul inamic baricadat în clădirea de lângă?

Tancurile (şi vehiculele, în general) au primit infama „bară de sănătate", dar ea există mai mult ca reper. N-o să vedeţi niciodată un tanc tocat încet-încet de un infanterist. Sigur, lucrurile se schimbă când respectivul

Close Combat

Seria originală Close Combat este alcătuită din cinci jocuri: Close Combat, Close Combat: A Bridge Too Far, Close Combat III: The Russian Front, Close Combat: Battle of the Bulge, Close Combat: Invasion Normandy. După cum se poate vedea, spaţiul şi timpul WW2 sunt bine acoperite de titlurile Close Combat. Dar, cel mai bine, Close Combat acoperă domeniul tacticii militare în timp real.

Ceea ce caracterizează această serie este faptul că porneşte de la un model al soldatului bazat pe moralul şi experienţa acestuia (evident, între experienţă şi moral există o strânsă legătură...). Practic, soldatul nu va executa orbeşte orice i se cere, ci va avea reacţii omeneşti în faţa pericolului şi a morţii. Între fuga disperată din faţa duşmanului şi atacurile la limita isteriei, cu pieptul dezvelit şi mâinile goale, în Close Combat orice este posibil – mai ales calculul rece al dispunerii în terenul perfect modelat. De altfel, cea mai lungă etapă a unei misiuni în Close Combat o constituie cea de dinaintea începerii efective a acţiunii, cea în care se calculează fiecare posibilitate, fiecare unghi,



fiecare colţ de stradă de după care poate apărea un tanc sau un tun, fiecare clădire din care un lunetist te poate lăsa fără ofiţeri. Care ofiţeri sunt foarte importanţi, pentru că în Close Combat este excelent implementată capacitatea de comandă a acestora, atât în raport cu experienţa lor, cât şi cu distanţa până la subordonaţi.

Foarte importantă în Close Combat este muniţia, limitată realist, ce se va termina foarte repede în timpul unei confruntări violente, lăsând combatanţilor numai baionete, cuţite, paturi de armă şi pumni – cred că Close Combat este singurul joc în care am văzut un soldat ucis cu mâinile goale de câţiva inamici rămaşi fără muniţie. A fost un moment crâncen, realizat cumplit de realist sub aspect sonor.

Close Combat nu are tancuri cu health bar... în jocurile CC vehiculele suferă defecţiuni funcţionale în cazul avariilor parţiale: blocarea turelei, a tunului,


Şi v-am spus să nu-i treziţi...


A băut prea mult plumb

infanterist pune mâna pe un Panzershreck „uitat" într-o groapă şi i-o dă unui Panzer pe la spate (exact unde e blindajul mai subţire) sau, dacă n-avem alte planuri cu muniţia, când îl „obligăm" să folosească o mină magnetică. Tancurile (şi alte vehicule) din CoH suferă defecţiuni funcţionale. O lovitură norocoasă ar putea să le scoată tunul din funcţiune. Sau să le lase fără motor, caz în care pot fi folosite pe post de ţinte fixe de către artilerie sau aviaţie. Şi cel mai important, blindatele suferă damage în funcţie de zona lovită. Ca regulă generală, e bine să le atacaţi din spate sau din lateral.

Misiunile sunt astfel gândite, încât e practic imposibil să stabileşti un perimetru defensiv impenetrabil şi să-ţi mai rămână timp şi resurse pentru a îndeplini obiectivele misiunii. Deci trebuie să fim mai tot timpul în mişcare. De cele mai multe ori suntem obligaţi să purtăm un război pe mai multe fronturi, aşa că forţa brută iese din discuţie. Prin urmare este absolut necesar să valorificăm fiecare unitate oricât de mică şi neînsemnată ar părea, să apelăm la micile şmecherii tactice, să profităm de teren şi să cântărim atenţi avantajele şi dezavantajele unei manevre anume înainte să ne aruncăm ca orbeţii în luptă. Dacă un rush cu Sherman-uri pare (şi câteodată este) o soluţie de moment, pierderile s-ar putea să fie prea mari pentru a putea face faţă unei surprize de-a Reich-ului, deci apelaţi cu încredere la armatele combinate şi nu vă gândiţi strategiile bazându-vă prea mult pe un singur tip de unitate.

O mare piatră luată de pe sufletul gamerului, sătul să piardă timp preţios dădăcind nişte bieţi soldăţei de plastic, e libertatea acordată infanteriştilor. Acum nu vă închipuiţi că AI-ul vă ghiceşte gândurile. Ca nişte adevăraţi soldaţi, grămăjoarele de poligoane ne ascultă ordinele, dar n-au nicio problemă în a gândi pentru ei atunci când situaţia o cere. N-au probleme majore cu pathfinding-ul, iar în caz de urgenţă ştiu să-şi poarte singuri de grijă. Caută adăpost când sunt atacaţi, îţi mai „beeeep"-uie ordinele dacă sunt stupide, treburi pe care orice veteran le are în reflex. Şi cel mai important (pentru atmosferă), în cazul în care sunt atacaţi, vă informează rapid cine le vrea capul şi cum au de gând să-l ia.

Lord of the Tanks

Pentru a condimenta şi mai mult lucrurile, compania pe care o mânăm în luptă a fost miluită cu o serie de abilităţi asemănătoare (ca mecanică, nu vă gândiţi la un plutonier care scuipă flăcări pe nas) scamatoriilor oferite de Inel în BfME. Faptele de vitejie ne aduc puncte de experienţă care pot fi investite într-un Command Tree (Infantry, Armor sau Airborne) sau Doctrine în cazul hitleriştilor din multiplayer. Ce este un Command Tree? Un set de abilităţi speciale, un mic mare ajutor dat de forurile superioare. O divizie de infanterie, de exemplu, primeşte ajutor din partea artileriei vecine şi prietene, care în combinaţie cu un sniper camuflat (pe post de spotter) e diavolul în persoană. La



ruperea sau deformarea şenilelor, oprirea motorului, moartea unuia dintre membrii echipajului.

La trecerea de la o misiune la alta, experienţa celor rămaşi creşte, cei răniţi iau o pauză, ofiţerii pot căpăta medalii şi specializări importante. Trupele rămase ajung să fie cunoscute şi apreciate de jucător, care va ezita uneori să arunce pe cei mai buni în gura tunului, calculul tactic al programării ordinii intrării unităţilor în atac fiind esenţial pentru folosirea eficientă a trupelor cu vechime.

Acestea sunt numai o parte (vreţi un articol întreg de CC?) din elementele ce fac din seria primelor cinci jocuri Close Combat, în opinia noastră, cea mai bună apropiere de tactica militară în timp real realizată până în acest moment într-un joc. Iar dacă vreţi vreodată o alternativă dură la şah, încercaţi un Close Combat în multiplayer...

■ Marius Ghinea







nevoie, acelaşi comandant de infanterie poate aduce pe câmpul de luptă squad-uri de Rangers, veterani specializaţi în lupta anti-tanc. Sau se poate specializa în fortificaţii. Bombardamente aeriene, paraşutişti şi o mulţime de alte „abilităţi" sar în ajutorul comandantului care ştie ce vrea de la război.

Vezi, băi Hitler, că e ca-n filme?

Având în vedere că WW2 nu se numără printre pasiunile mele arzătoare, aveam de gând să mă documentez serios înainte să mă apuc a debita inepţii pe aici. Aveam şi un plan bine pus la punct. Termin o misiune, contactez personajul colectiv Marius Ghinea Ştefan a PIIIG, extrag informaţia utilă şi o bere ca bonus, iar apoi mă dau mare expert în pac-pac-ul mondial cu numărul doi. Ei bine, socoteala de-acasă nu se potriveşte cu cea din târg. Odată cu prima ispravă a companiei Able, planul meu măreţ s-a dus pe apa Sâmbetei. M-am prins într-o horă îndrăcită cu Wehrmacht-ul şi, pe cuvântul meu dacă mi-a mai păsat că lăutarii de la Relic au mai falsat din când în când. Greşeli minore, pe care eu le-aş încadra în marea familie a licenţei poetice. Practic, nu ne-a promis nimeni o lecţie de istorie, ci un RTS nervos, iar în asemenea condiţii nu consider flagrante micile scăpări ale celor de la Relic. La cât m-am amuzat pe seama săracului Wehrmacht, parcă mi-e nu ştiu cum să fac tărăboi că tancurile Pershing au fost introduse pe front la începutul lui '45 şi nu în vara lui „paşpatru" cum aflăm din Company of Heroes (mersic, Codrin). Totuşi, câteva scăpări ale AI-ului şi sentimentul de care nu pot scăpa, şi anume că unele unităţi au fost echilibrate „cu mâna" (în defavoarea realismului) de dragul conceptului „rock-scissor-paper", ingredientul de bază al reţetei unui RTS clasic, s-ar putea să-i scoată din ţâţâni pe cei mai chiţibuşari, care încă nu s-au prins cine este CoH şi ce vrea el de la noi.

Oricum, pentru liniştea voastră sufletească este bine să ştiţi că, în mare, CoH nu se face vinovat de niciun păcat de moarte. Oamenii companiei Able nu „falsifică" în mod flagrant trecutul, nemţii respectă cu sfinţenie realitatea istorică şi o cam încasează în mare parte pe unde au încasat-o şi în realitate, aliaţii nu se pun nici ei rău cu statisticile şi cad ca muştele când pun prima dată piciorul pe Omaha Beach, altfel spus realitatea se împleteşte graţios cu ficţiunea şi formează un amestec digerabil şi chiar plăcut la gust. Cu alte cuvinte, iubitorii de istorie capătă locaţii şi evenimente reale, iar îndrăgostiţii de ficţiune primesc o serie de „încăierări" posibile şi probabile. E genul de poveste pe care s-ar putea s-o auziţi şi din gura unui veteran al WW2, iar dacă o spune bine, parcă nici nu vă vine s-o mai verificaţi. Repet, în condiţiile în care producătorii ne-au promis un joc fun şi nu un manual de istorie, iar RTS-urile actuale sunt ceea ce sunt (sub CoH, în orice caz), consider că joculeţul celor de la Relic şi-a atins scopul şi, mai mult, a făcut-o cu stil.

Garcon, mai adă' un rând de război!

Fără discuţie, CoH este cel mai chipeş RTS la ora actuală. Cu riscul de a exagera (dar doar puţin), pot spune că, la nivel maxim de zoom, arată la fel de bine ca un shooter modern. „Decorul" complet destructibil este cireaşa de pe tort. Este o adevărată plăcere să vezi cum un Sherman distruge bucată cu bucată clădirea care adăposteşte un squad inamic şi să urmăreşti siderat zborul graţios al nefericiţilor prinşi între obuz şi nicovală. Nu-ţi poţi stăpâni cu niciun chip un zâmbet mefistofelic când admiri peisajul lunar creat de nişte artilerişti mult prea zeloşi. Uimirea nu durează mult, totuşi, când începi să te gândeşti la cât de repede poţi să-ţi trimiţi oamenii să se adăpostească în craterele proaspăt formate. Sau când te oftici de mori că un Panther tocmai a dărâmat zidul care-ţi proteja inginerii de fasciştii din blocul de vizavi... Obuzele ricoşează realist dintr-un


A gift from Heaven!



Adio Panzere!

blindaj mai puternic, fenomen ce poate fi observat în toată splendoarea lui atunci când atacaţi frontal un Panther sau un Tiger.

Peisajul este completat magistral de hărmălaia caracteristică unui război mondial. Un coleg de breaslă observase că MG-urile latră mai artistic în joc decât în război. Eu n-am observat. Eram prea ocupat să fac pe mine de frică de fiecare dată când le auzeam în apropierea ostaşilor mei. Că sunetele au ignorat sau nu „specificaţiile tehnice" exacte ale războiului, nu mai contează. Important e că, ajutat de imagini şi de sunet, am ajuns Acolo. În mijlocul lor. Propriul meu război. Unde-i bunicul să mă vadă cum eliberez Franţa...

CoH Heil!

Din cele mai vechi timpuri, gloatele n-au fost impresionate de statistici. Poţi să-i repeţi lui Nae până răguşeşti că WW2 e fruntaş în topul celor mai crunte măceluri din istorie, să-i bagi pe gât câte documentare vrei. Până nu-i bagi pe gât un lunetist „stalingrădean" sau o poveste tristă a la „plecat-au nouă din Wisconsin", nu pune botul. Ca om cu familie mare, nu-ţi permiţi falimentul iminent pe care l-ar atrage un Close Combat (iartă-mă, Mariuse, dar ştim amândoi că aşa e). În schimb, ca să-ţi aperi reputaţia (şi Relic are ceva de apărat), nu-ţi convine nici să ieşi pe piaţă cu material de propagandă sau, în cel mai bun caz, cu o fantezie cu tancuri, jucabilă până şi de o maimuţă cu Alzheimer. Soluţia perfectă de compromis este exact Company of Heroes.

Nu ar trebui comparat sub nicio formă cu Close Combat, chiar dacă aparent tratează acelaşi subiect. Sunt în clase total diferite. Close Combat este documentarul perfect, nu lasă loc ficţiunii. Tactică pură, un milion de variabile, război în toată regula. Simulează perfect câmpul de bătălie, vi-l recomand cu o deosebită căldură, deşi cei mai mulţi dintre voi se vor simţi copleşiţi. Ca să fiu sincer, pe mine nu m-au ţinut curelele să-l joc. Dar n-a zis nimeni că va fi uşor.



Bază, dulce bază...

CoH este un RTS aproape perfect, care arată mai bine decât un shooter, e mai nervos decât cel mai dovedit action şi sună la fel de bine ca Saving Private Ryan. Deşi i-am promis lui Marius că n-o să-l compar cu Close Combat, îmi permit totuşi o mică observaţie. Pus alături de Close Combat, în materie de realism şi autenticitate avem de-a face cu un produs uşor edulcorat, orientat mai mult spre spectacol, dar care are destul de multe şanse să placă până şi obsedaţilor de WW2. Comparat cu RTS-urile clasice, aşa cum le ştim de la Dune 2 încoace, nu există altul mai bun.

Ca să scurtez povestea, Company of Heroes este injecţia cu adrenalină administrată gamerului (şi genului... şi pieţei... opriţi-mă) „supradozat" cu WW2.

cioLAN

Gen RTS ▸ **Producător** Relic ▸ **Distribuitor** THQ ▸ **Procesor** 1,6 GHz ▸ **Memorie** 1 GB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 128 MB, Pixel Shader 1.1 ▸ **ON-LINE** www.companyofheroesgame.com

Grafică	10
Sunet	10
Gameplay	9
Multiplayer	9
Storyline	10
Impresie	10

9,6

JUST CAUSE

Sau răsturnarea unui regim în cinci ore lucrătoare

Ceea ce face deosebit Just Cause, comparat cu alte jocuri asemănătoare, sunt cascadoriile, eroul având la dispoziţie un stoc interminabil de paraşute ce pot fi deschise într-o mulţime de situaţii

Prima impresie care m-a încercat când am plonjat în joc, agăţat de-o paraşută, a fost aceea că urmează să-mi fac de cap printr-un GTA cu valenţe de FarCry. Şi de ce nu? Avem o ditamai insula, fictivă evident, dar cu rădăcinile culturale şi geografice înfipte adânc în Caraibe, care ne invită să-i străbatem junglele în lung şi-n lat după pofta inimii. Am aşteptat prea multe însă de la un joc relativ frumos din punct de vedere vizual, cu o poveste cel puţin interesantă şi elemente de gameplay care ar fi trebuit să mă dea pe spate, pentru că au uitat să scoată bug-urile şi alte câteva porcării enervante din el. Ei, adică producătorii.

Rico, droguri şi pac-pac

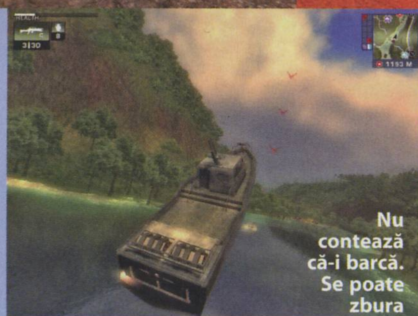
Agentul CIA Rico Rodriguez le ştie limba, are îndemânarea necesară şi muşchii de rigoare pentru a fi expediat în direcţia insulelor San Esperito şi a le da gherilelor locale o mână de ajutor în vederea răsturnării unui guvern corupt până-n vârful urechilor. Este paraşutat cu bine, intră în legătură cu persoana de contact şi se apucă pe loc de treabă, aruncând tot felul de chestii în aer, asasinând membrii guvernului şi eliberând cătune de sub jugul stăpânirii prin diverse mijloace. Eliberarea satelor şi încredinţarea lor în braţele înarmate ale gherilelor pot prezenta o serie de avantaje, deoarece se poate ascunde ulterior în zonele controlate de duşmanii guvernului, poliţia pierzându-i astfel urma. Ciudat cum de

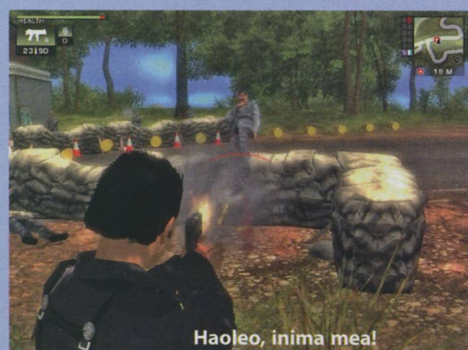

Bubuială de cartier

nu trimite armata un batalion de tancuri să-i stârpească, forțele de ordine evitând să mai calce prin teritoriile pierdute. Oricum ar fi, eliberarea așezărilor nu ține însă neapărat de misiunea principală, pentru care sunt suficiente mai puțin de șapte ore de pac-pac, însă are, evident o serie de alte avantaje. De exemplu, Rico nu numai că se poate piti prin tufele de coca din curțile țăranilor, scăpând de urmăritori, dar va găsi întotdeauna prin satele respective o mașină, un punct de salvare sau grămezi de muniție ce-i stau la dispoziție. Dacă însă cele câteva ore ce țin de povestea principală a jocului vi se par prea puține, nu aveți decât să eliberați sat după sat, să vă plimbați cât e ziulica de lungă prin San Esperito în căutare de misiuni secundare sau pur și simplu să căscați ochii de la bordul unui elicopter, admirând peisajul. Sau din avion, după caz, și astfel să terminați întreg jocul într-o lună (ceva îmi spune că exagerez). Imaginați-vă numai teritoriul care se întinde pe 1000 de mile ridicate la pătrat et voila! Timp să avem, nu altceva.


De-a hoții și vardiștii


Tată lumea e pe mine


Nu contează că-i barcă. Se poate zbura



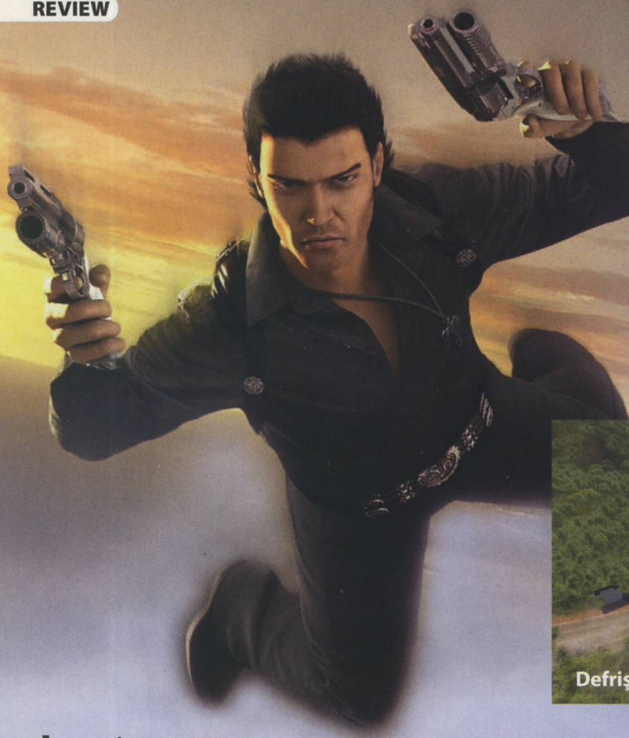
Haoleo, inima mea!

GTA vs. FarCry

Modul de joc este similar celui din GTA, datorită imensității mediului de joc și faptului că jucătorul poate fura absolut orice tip de vehicul pentru a se deplasa de-a lungul insulelor, inclusiv avioane, bărci și elicoptere. Păcat că motocicletele și mașinile se comportă aiurea, urcarea unei pante abrupte fiind uneori o adevărată corvoadă, iar controlul foarte dificil transformă urmăririle într-o aventură neplăcută. N-am să înțeleg niciodată însă cum poate o mașină sau motocicletă să escaladeze pante cu înclinare de aproape 90 de grade. Pe de altă parte, manevrarea avioanelor și a elicopterelor este o plăcere, controlul acestora fiind simplu și foarte intuitiv, schimburile de focuri fiind și mai și. Rico nu are altceva de făcut decât să îndrepte arma spre ținte și să tragă, adversarii lăsând în urma lor muniție și pachete de sănătate din belșug. În felul ăsta eroul poate continua liniștit orice confruntare la nesfârșit, „dificultatea" acestora fiind unul dintre punctele mai puțin forte ale jocului. Ca să nu mai vorbesc despre „realismul lor", deoarece nemilosul Rico execută salturi de balerină ce par a fi reluate cu încetinitorul, în contrast cu mișcările rapide ale unui killer profesionist. La rândul lor, după încasarea gloanțelor ce prevestesc moartea, adversarii au amuzantul obicei să se arunce pe spate precum scândurile lovite de tren. Mai ceva ca în desenele animate! Joaca cu grenadele mi s-a părut a fi de departe cea mai amuzantă, mai ales că pot fi detonate mai devreme dacă Rico trage în ele, proiectând polițiști și contrabandiști în toate direcțiile asemenea unui boboc ce-și deschide instantaneu petalele multicolore.

Ceea ce face deosebit Just Cause, comparat cu alte jocuri asemănătoare, sunt cascadoriile, eroul având la dispoziție un stoc interminabil de parașute ce pot fi deschise într-o mulțime de situații. De exemplu, Rico nu este nevoit să urmărească la nesfârșit o mașină pentru a-i lichida ocupantul. N-are decât să pună mâna pe-o motocicletă, să-și deschidă parașuta din mers și să planeze către mașina urmărită, agățându-se de ea cu ajutorul unui „cârlig". Când a ajuns deasupra, se aruncă frumos pe ea, intră, pune mâna pe volan și îi face vânt în prăpastie, aruncându-se la timp din ea pentru a deschide o nouă parașută și a scăpa nevătămat. Sau de ce să intri pe poarta principală a închisorii, aruncând totul în aer, când poți să aterizezi fain frumos exact în locul care te interesează?







Direct pe horn



Defrișarea în zece pași



Cu așa priveliște, să tot caști gura

Închipuiți-vă că Rico poate sări dintr-o barcă în alta, dintr-o mașină în alta și chiar dintr-un avion în altul, furându-l în aer cu ajutorul „cârligului" din dotare.

Distracție cu năbădăi

Just Cause este departe de a fi perfect, iar bug-urile care îl macină au ținut morțiș să-mi facă, nu de puține ori, zile foarte negre. Nu-i deloc amuzant să te trezești călcat de o mașină care ți-a răsărit ca din senin în față sau să nu se deschidă parașuta când ai mare nevoie de ea, rupându-ți gâtul printre bolovani. În schimb, Rico se poate arunca cu mașina de la sute de metri înălțime și să „aterizeze", ca prin minune, în siguranță. Mai mult, mașina o poate lua imediat din loc, iar misiunea poate continua. Ca un făcut, dimensiunile uriașe ale insulei nu adaugă cine știe ce sentiment de imersivitate, fiind parcă prea mare pentru ceea ce are jocul de oferit, chiar dacă privită din aer este de-a dreptul fantastică. Peisajul nu te ajută însă cu nimic, când stai să te gândești că pentru a ajunge la destinație trebuie să parcurgi, uneori, distanțe enorme. Rico poate cere să fie extras din zonă și transportat apoi la bază sau i se poate „livra" un vehicul. Cât timp nu este vorba despre un elicopter, problemele legate de dimensiunile prea mari ale jocului rămân. Și da, arată nemaipomenit din aer, dar când revii la firul ierbii te lovește senzația că ceva nu este în regulă. Iluminarea, exploziile veridice și efectele produse de apă arată, într-adevăr, foarte bine, dar când dai nas în nas cu populația „colțuroasă" și pe alocuri hidoasă a locului, mai că-ți vine să regreți că n-ai rămas printre nori. Diferența de la cer la pământ este mare și nu trece mult timp până să te saturi de aceleași fețe, sate și păduri ce se întind la nesfârșit. Până și muzica cu influențele sale latino tinde să devină repetitivă, chiar dacă în cea mai mare parte a timpului nu deranjează cu nimic. E ca și cum, la un moment dat, ea n-ar mai fi acolo. Mare minune că voice acting-ul este bine realizat, în ciuda unor replici puțin prea seci pentru a fi suficient de convingătoare, reușind, per ansamblu, sunetul reușește să mascheze multe scăpări, inclusiv modelarea și animațiile grosolane ale câtorva dintre personajele cheie.

ALTERNATIVĂ

RESERVOIR DOGS



E scurt, violent, controversat și plin de acțiune, dar ne-a adus aminte cu plăcere de debutul regizoral fulminant al lui Quentin Tarantino.



Ce-aveți bre, că-i doar coca

Pledoarie pentru o cauză mai puțin... dreaptă

Just Cause nu este un joc prost, dar are tendința să-și îndepărteze potențialii jucători care se străduiesc să-l îndrăgească, când de fapt au așteptat prea multe de la el. Dar nu este niciun joc nemaipomenit de bun, bug-urile și momentele frustrante și alte lucruri enervante împiedicându-l să fie ceea ce ar fi trebuit să fie. Și totuși, poate fi distractiv pentru un jucător care s-a săturat să-și arate moaca de gangster în jocuri precum GTA, Mafia sau The Godfather, în ciuda problemelor care îl macină la rădăcină. Mie, Just Cause mi s-a părut un joc relaxant, chiar distractiv pe alocuri, dacă mă gândesc la câteva dintre schimburile de gloanțe deosebit de antrenante și explozive, dar prea ușor și săpat de prea multe probleme pentru a-l recomanda cu căldură. Este mult prea departe de perfecțiune. Doar bun.

■ KiMO

Gen Action ▸ **Producător** Avalanche Studios ▸ **Distribuitor** Eidos ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** PIV 1,4 MHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB RAM ▸ **ON-LINE** www.justcausegame.com

Grafică	7
Sunet	7
Gameplay	7
Multiplayer	–
Storyline	7
Impresie	7



PrePay

un credit şi jumătate!



timp de 1 an, cu Orange PrePay ai:

- credit cadou să vorbeşti 10 minute naţionale, la fiecare 20 de minute consumate
- apeluri naţionale la tarifele din reţeaua Orange

share

www.orange.ro

ofertă valabilă pentru orice cartelă SIM Orange PrePay cumpărată şi activată până la 31 decembrie; creditul cadou se acordă în limita a 100 USD



GTR 2



FIA GT RACING GAME

REALISM REDEFINED

Regele s-a întors!

Cel mai bun simulator de curse auto din toate timpurile, cum îşi alintau oamenii de la SimBin prima lor creaţie - GTR FIA GT Racing Game – are începând de astăzi un urmaş. GTR nu lăsa loc de compromisuri, modelul fizic extrem de fidel al bolizilor sancţionând drastic greşelile jucătorilor. Acest aspect i-a îndepărtat pe începători, dar i-a atras pe maniacii genului, pentru care GTR a însemnat întruchiparea simulatorului perfect din toate punctele de vedere. Indiferent de gradul de dificultate ales, jocul a rămas în continuare unul greu de digerat pentru profanii care au căutat viteza înainte de toate. A schimbat GTR 2 datele problemei?

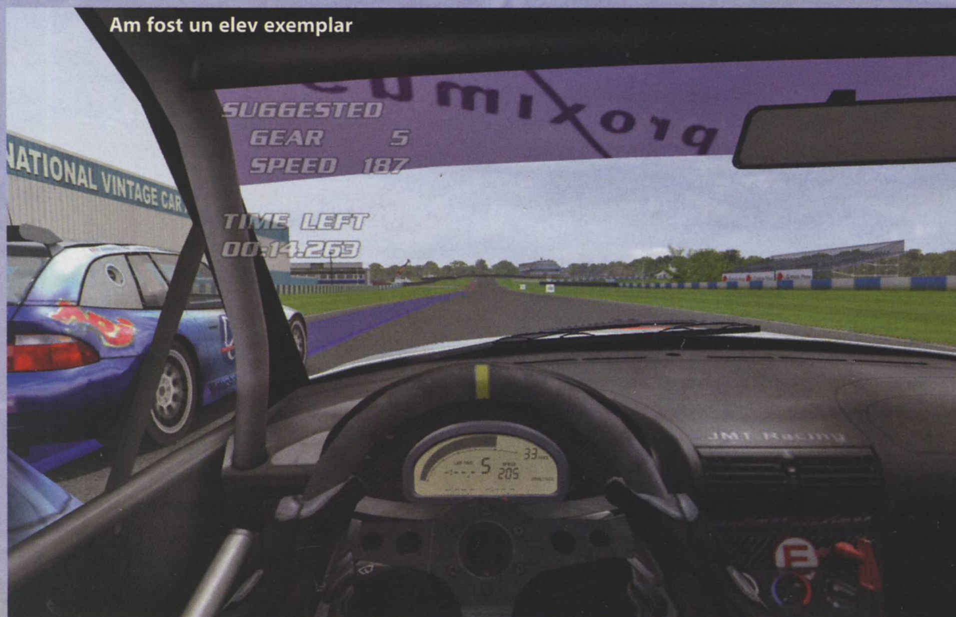
WARNING!
GTR2 MAY SERIOUSLY DAMAGE YOUR PERCEPTION OF OTHER RACING GAMES

Pedale pentru toţi

GTR 2, la fel ca şi GTR, rămâne totuşi un joc de nişă, la fel de dificil, dar mai uşor de abordat de jucătorii aflaţi la început de drum într-ale simulatoarelor. Tocmai pentru a atrage cât mai mulţi pasionaţi ai genului în jurul noului joc, SimBin a introdus Şcoala de Pilotaj, punct de plecare pentru nou-veniţi şi o metodă eficientă de perfecţionare. Aici, de-a lungul unei lungi serii de încercări, jucătorului i se pune la dispoziţie un instructor, care îl va învăţa cum să intre în viraje, unde trebuie să frâneze şi unde să accelereze şi îi va semnala când apare momentul prielnic unei depăşiri. Numai însuşindu-şi bazele se poate considera apoi în stare să aplice lecţiile învăţate de-a lungul unui campionat, dacă are de gând să obţină rezultate bune. La urma urmei, Şcoala de Pilotaj rămâne însă doar un compromis în favoarea familiarizării cu manevrele necesare controlării unui bolid pe circuit, deoarece GTR 2 se adresează în continuare unor jucători de elită. Campionatul GT din cadrul FIA a rămas punctul de atracţie, iar producătorul a condimentat oferta de toamnă cu 144 de bolizi ce respectă licenţele oficiale ale federaţiei internaţionale, noi circuite şi event-uri legendare, precum cursa de 24 de ore de la Le Mains sau Proximus, întrecere ce se desfăşoară pe circuitul de la Spa Francorchamps încă din 1924. Surprinzător,


Nici vântul, nici ploaia...

ediţia de campionat a anului 2005 este de negăsit în GTR 2, iar SimBin ne delectează în schimb cu cele ale anilor 2003, respectiv 2004, străduindu-se să reproducă fiecare dintre cele 34 de circuite până în cel mai mic detaliu. Multe dintre ele însă, prezente atât în versiunile anului 2003, cât şi 2004, sunt prea asemănătoare pentru a putea face o diferenţă între ele.



Am fost un elev exemplar

Asfalt tango

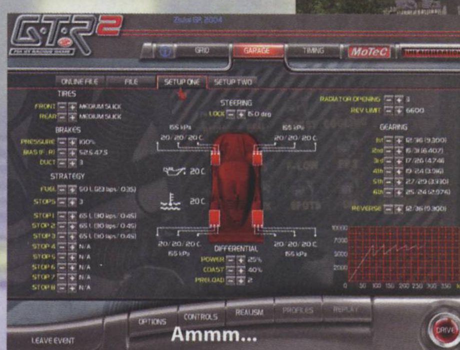
Varietatea mai mare a modurilor de joc ar trebui să-i ţină pe jucători ocupaţi pentru o lungă perioadă de timp. Cursele de practică (Open Practice) constituie punctul logic de plecare după Şcoala de Pilotaj, deoarece ne dau o ultimă şansă să învăţăm chichiţele fiecărui traseu şi să ne jucăm cu setările maşinii. Sunt atâtea opţiuni ce pot fi modificate pentru a-i creşte performanţele, încât până şi eu am reuşit să-mi prind urechile la un moment dat. Dar nu m-am lăsat. Pentru cine ştie şi cunoaşte, modul de setare al parametrilor maşinii înaintea cursei reprezintă, de altfel, o provocare în sine. Cursele, pe de altă parte, nu sunt nemaipomenit de dificile, mai ales dacă este ales un grad de dificultate inferior, însă recomand folosirea unui volan şi eventual o pereche de pedale pentru a simţi cu adevărat emoţia competiţiei, deşi nici cu tastatura nu mi-a fost ruşine.

Recuperam vertiginos

Pentru cei care doresc să se pregătească şi mai intens, există apoi modurile Time Trial, unde jucătorul îşi poate îmbunătăţi timpii concurând împotriva unei maşini virtuale, şi cursele de weekend (Race Weekend), unde AI-ului i se dă ocazia să-şi arate colţii înaintea intrării în campionat. Iar dacă ne ţin bujiile, putem încerca apoi cursele de 24 de ore, fiecare eveniment lungindu-se de-a lungul a patru zile, cu toate schimbările climaterice aferente, ce modifică comportamentul maşinii în funcţie de situaţie. Aici timpul poate fi comprimat, ceea ce înseamnă că jucătorul poate alege cât de lungă va fi cursa în timp real.

Marea provocare o constituie, evident, campionatul, unde jucătorul concurează în acelaşi mod în care o fac piloţii în realitate. Este locul în care AI-ul, mult îmbunătăţit faţă de GTR, îşi dă arama pe faţă şi luptă pentru fiecare centimetru de pistă, atacând agresiv, fără prea multe menajamente, dar evitând cu precauţie incidentele, pe parcursul unor curse deosebit de solicitante.


Auzi la el, să-mi explodeze-n faţă!


Ammmm...

În braţele simulării

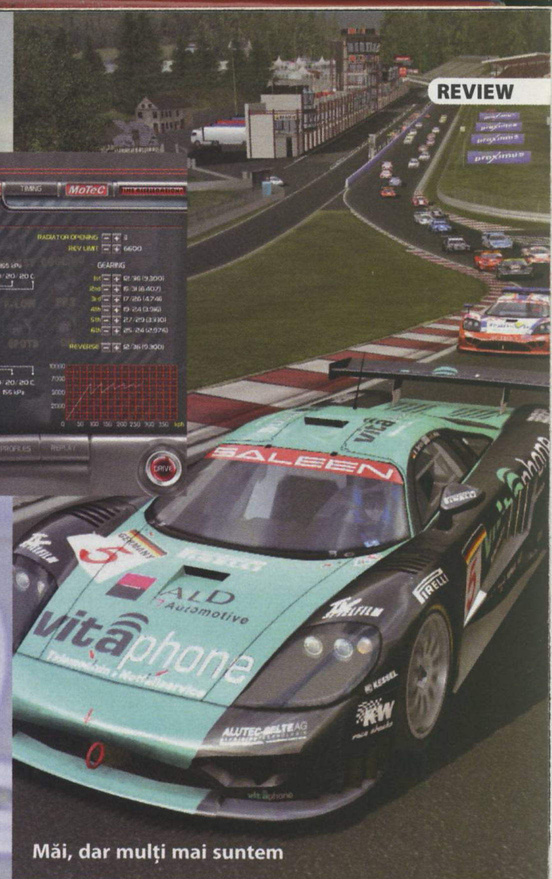
Engine-ul fizic a fost, după cum era de aşteptat, finisat şi complet refăcut pe alocuri. GTR 2 se apropie de perfecţiune mai mult decât orice alt joc din acest punct de vedere, realismul simulării fiind unul ieşit din comun. Un zid lovit poate echivala cu oprirea imediată a motorului, iar ciocnirea cu un alt concurent îl poate trimite învârtindu-se în afara traseului pe şoferul neatent. Oricât de dificil ar fi însă drumul spre glorie, GTR 2 rămâne extrem de distractiv şi provocator în acelaşi timp. Condiţiile atmosferice influenţează comportamentul bolidului, forţându-l pe jucător să schimbe imediat strategia şi să acorde mai multă atenţie asfaltului, iar starea vremii afectează manevrabilitatea maşinii exact ca în realitate. Un viraj abordat cu neatenţie pe asfaltul udat de ploaie poate provoca, de multe ori, acvaplanarea şi proiectarea elegantă a maşinii într-un zid. Modelul cauciucului a fost şi el complet regândit, constatându-se îmbunătăţiri majore în comportamentul cauciucurilor la viteză mică. Controlul pe porţiunile de viteză mică ale pistei este astfel mult mai facil.

GTR 2 punctează în favoarea realismului şi prin grafica fotorealistă foarte detaliată, un sistem de iluminare dinamică ce face posibil ciclul noapte-zi de 24 de ore şi modul în care a reuşit cu atâta măiestrie să-i dea „viaţă" pilotului. Acesta reacţionează realist la tot ceea ce se întâmplă, schimbă vitezele cu promptitudine şi manevrează volanul într-un mod cât se poate de veridic. Absolut totul pare a fi exact acolo unde trebuie să fie în GTR 2, inclusiv cel mai bun sunet pe care un joc de asemenea valoare îl poate reda. Fiecare maşină sună diferit cu fiecare apăsare a pedalei de acceleraţie, de parcă întreaga existenţă a jucătorului ar depinde de bucata aia de metal. Sunetul produs de trecerea într-o treaptă diferită de viteză mi-a provocat adesea sentimentul că particip cu trup şi suflet la cursa vieţii mele. Până şi coloana sonoră este superb realizată, aducând un plus de imersivitate cum rar am simţit.

Dincolo de aşteptări

Profesioniştii simulatoarelor de la SimBin au reuşi să împingă limitele cu fiecare nouă lansare, iar cu GTR 2 au reuşit să-mi întreacă orice aşteptări, apropiindu-se pe cât a fost posibil de realitatea curselor din FIA GT. Multiplayer-ul a căpătat noi dimensiuni, prin posibilitatea provocării altor 27 de jucători online sau în LAN şi prin faptul că acum pot pune liniştit la bătaie propriul meu server dedicat. Codul de reţea a fost îmbunătăţit şi ni s-a oferit şansa să înregistrăm cel mai bun tur de pistă, pe care apoi îl putem trimite prietenilor, care vor avea astfel ocazia să scoată un timp mai bun, concurând împotriva unei maşini semi-transparente ce aparţine jucătorului care a lansat provocarea. Pare mult pare puţin? Este mai mult decât suficient, zic eu, iar dacă vă place genul, GTR 2 n-are voie să vă scape.

■ KiMO


Măi, dar mulţi mai suntem

ALTERNATIVĂ

Need for Speed: Most Wanted

La polul opus, in NFSMW nu trebuie să vă faceţi griji că rămâneţi în pană, iar patru taste sunt suficiente pentru a-l termina.



▸ **Gen** Simulator pe bune ▸ **Producător** SimBin ▸ **Distribuitor** 10tacle studios ▸ **Procesor** PIV 1,3 MHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB RAM ▸ **ON-LINE** www.gtr-game.com

Grafică	9
Sunet	10
Gameplay	9
Multiplayer	9
Storyline	–
Impresie	10

9,4

Tiger Woods PGA Tour 07

Nerecomandat cunoscătorilor

Nu se numără printre vedetele sportive, de aceea nici nu avem parte de prea mult scandal pe marginea lui. Un joc liniştit, făcut în linişte şi care aduce linişte, mai ales dacă mă gândesc la păsărelele care mă bâzâie la cap în timpul loviturilor. Electronic Arts nici nu prea a asociat cuvinte mari cu acest joc în ultimul timp şi după ce m-am uitat bine la lista cu caracteristicile cheie pentru Tiger Woods 07, nu pot spune că am murit de nerăbdare să pun mâna pe crose. Totuşi cu gandul că am jucat întotdeauna cu plăcere acest joc, am trecut peste faptul că singura modificare care influenţează cât de cât gameplay-ul este reprezentată de un „Risk Meter" care te ajută să-ţi cântăreşti şansele de reuşită înainte de fiecare lovitură. Un mod mai echitabil de a ajuta jucătorii, decât preview-ul loviturii din trecut. Desfăşurarea partidelor respectă aceleaşi reguli ca şi în trecut iar cei cu experienţă pot trece la "măcelărit" adversarii încă de la început. Aceleaşi elemente sunt luate în considerare în pregătirea loviturilor şi aceleaşi mişcări ne conduc spre o lovitură reuşită.

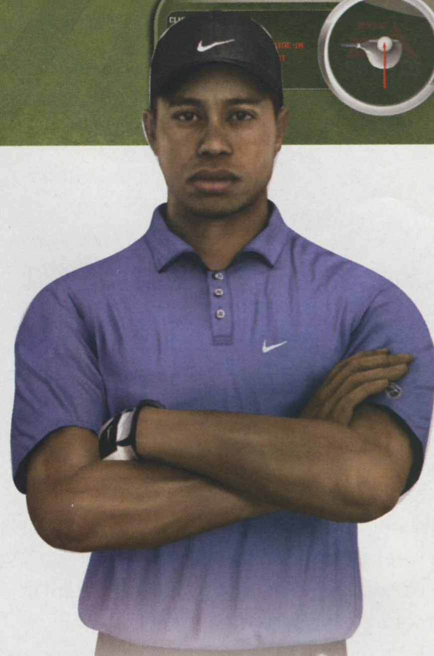
Noi sunt cele 12 trasee din care 10 cu licenţă şi modul „Team Tour" care mai animează puţin jocul. Aici îţi faci o echipă de patru jucători cu care, după ce i-ai dus la un anumit nivel, poţi înfrunta echipa maestrului Tiger. În continuare, îţi poţi petrece ore întregi cu customizarea personajului, seria Tiger Woods având una din cele mai complexe unelte de acest gen. Anul ăsta nu am mai avut însă răbdarea de a-mi pregăti un negru masiv, cu care să intimidez populaţia caucaziană aflată în căutarea păcii interioare pe terenul de golf, aşa că după câteva random-uri am primit un individ care după cum arăta era fascinat de contabilitate.

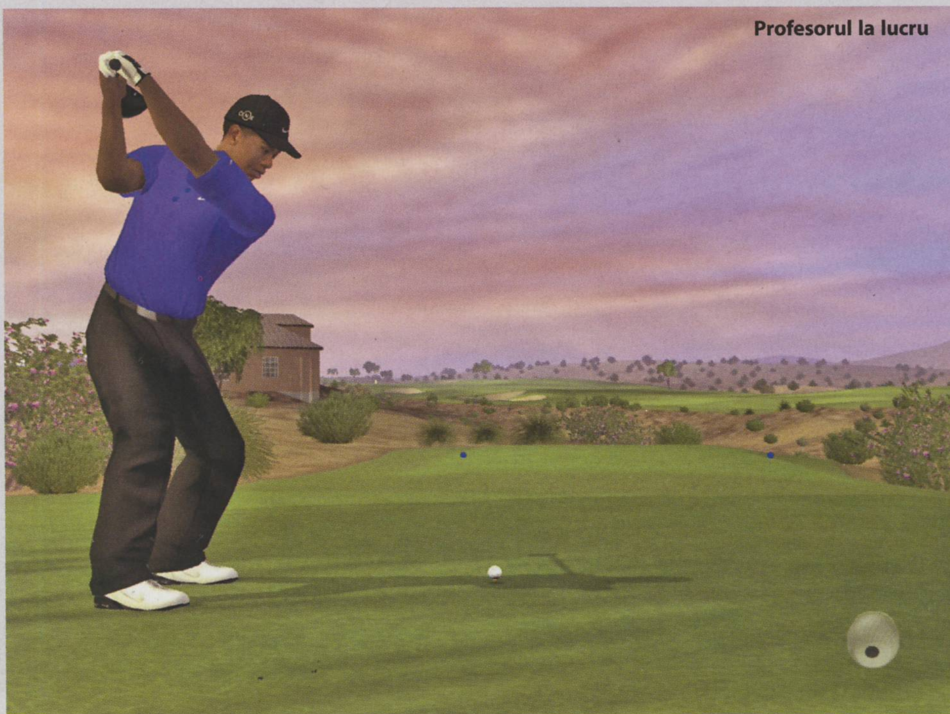


Mai bine ar merge un fotbal pe gazonul asta.

Pauză totală

Departamentele grafică şi sunet au fost cu siguranţă în concediu de toamna trecută pentru că nu avem nicio modificare la aceste capitole faţă de ediţia trecută. Aceiaşi iarbă, aceiaşi modelare a personajelor, şi dacă nu aveam Risk Meter-ul în stânga ecranului puteam să jur că am instalat jocul greşit. Sunetul de ambient transpune în joc atmosfera unui joc de golf, cu un comentariu calm care mă duce mereu cu gândul la cât de tare se distrează lumea prin Anglia la ceaiul de la ora cinci. Ţinând cont că în acest joc nu putem vorbi de importanţa menţinerii la zi a bazei de date (tot aceiaşi jucători domină turneele şi azi), nu văd nici un motiv pentru posesori ediţiei de anul trecut să dea banii pe Tiger Woods PGA Tour 07. Poate pentru modul de joc „Team Tour Mode" însă într-un final tot partidele de multi dau savoarea jocului. Jocul poartă numele unuia din cei mari sportivi din istorie şi până acum nu prea l-au făcut de râs. Chiar dacă seria Tiger Woods s-a menţinut la un nivel calitativ bun, anul acesta a dezamăgit prin pasul făcut pe loc şi mă întreb oare ce s-ar fi întâmplat dacă şi eu aş fi dat un copy/paste articolului de anul trecut. Dacă se mai întâmplă, o voi face. Pe bune! Vorbesc serios! Nu mă credeţi!? O să-i schimb doar titlul.




Profesorul la lucru

■ Rzarectha

▸ **Gen** Simulator de golf ▸ **Producător** EA Sports ▸ **Distribuitor** EA Sports ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** P III 800 MHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 64 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.easports.com/tigerwoods07

Grafică	8
Sunet	8
Gameplay	8
Multiplayer	9
Storyline	–
Impresie	5

7,6

Foloseşte talonul de la pagina 82!

„Joint-ul", sursă inepuizabilă de succese



Consider că e necesar să ştiţi un mic amănunt legat de scrierea unui review. Nu ştiu ce fac ceilalţi, dar eu ori de câte ori mă aşez la masa de lucru, trec în revistă un pic şi ce au mai spus alţii despre jocul de care mă ocup. Este doar o metodă prin care încerc să descopăr alte opinii, cu scopul de vă oferi o imagine cât mai obiectivă asupra calităţii produsului. Joint Task Force nu a avut succes printre critici, mai ales din cauza unor aspecte legate de stilul general de joc al gamerilor. Însă ce ne facem când jocul se adresează unei pături nu neapărat mai puţin pretenţioase, ci poate mai hardcore? Exact acelui grup de gameri mă adresez eu acum. Puteţi să o luaţi şi ca disclaimer, pentru nota de la sfârşit.

Pace şi progres

Se ştie că progresul este în general rezultatul încercărilor prin care trebuie să treacă o societate în drumul său. Unul dintre motoarele cele mai eficiente în sprijinul acestui progres a fost războiul. Este un fapt recunoscut şi băgat la cap de toată lumea. Ei bine, deşi cu toţii suntem de aceeaşi părere, suntem în continuare mari doritori de Pace. Motivele sunt cât se poate de personale şi au de-a face cu propria piele. Adevărul e că ne este frică de război pentru că echivalează cu încetarea din existenţă sau cu o viaţă de câine pe durata sa şi, ca să fim şi mai sinceri, mă îndoiesc că avem conştiinţa necesară pentru a ne pune problema binelui urmaşilor. Individualismul acela arhetipal nu ne lasă să mergem prea departe cu gândul. Se pare însă că în ultimii 50 de ani unii oameni au găsit un compromis, şi anume asigurarea păcii prin intermediul războiului. Este o sursă de progres de sine stătătoare care se autoîntreţine, resursele investite fiind practic perfect justificate. Dacă Pace=Război, e clar că şi Război=Pace, ceea ce e clar unde duce. Diplomaţia este un lux rezervat celor care stau pe margine şi se uită la meci şi pe care oricum nu-i mai ascultă nimeni. Dacă e bine sau rău, nu sunt eu în măsură să judec şi nu cred că există cineva capabil să judece. Tendinţele sociale actuale au distrus orice manuale din domeniu, deoarece modelele comportamentale tind să devină apanajul epocii. Ei bine, unele jocuri, în general fără intenţie, trezesc în unii dintre noi nevoia de a filozofa un pic, şi asta, după cum spunea un profesor de-al meu, ne asigură nota cinci. JTF este modelul ideal al unităţii de stabilire a păcii. Dacă scădem densitatea populaţiei, şansele de război scad şi ele, iar presa nu e chiar peste tot…

Lămurire

Poate că vă gândiţi acum că JTF este un







Încercând să emigrăm



Turcii o treceau înotând...

RTS filozofic, ceea ce este complet greşit. Problema este că eu am ajuns să joc într-un moment în care nu „Joint-ul", ci vârsta de 30 de ani m-a adus într-o stare uşor meditativă, cu tendinţe depresive. Lucrul acesta m-a ajutat să văd dincolo de aparenţa şi scopul său de joc comercial, lucru la care probabil nu s-ar aştepta nici producătorii. E timpul să detaliem un pic. Aşadar, evenimentele se petrec în zilele noastre. Lumea a creat un detaşament multinaţional de luptă antiteroristă şi de menţinere a păcii cu numele de Joint Task Force. Scopul declarat al acestui detaşament este de a reuşi acolo unde alţii nu sunt în stare şi de a-i aduce în faţa legii pe cei răspunzători. Da, asta implică în general capturarea lor cu sângele în mişcare şi nu asasinarea „justificată" legal. Evident, acest lucru nu e posibil, fapt demonstrat încă din a doua misiune. Motivul este simplu şi anume acela că şi JTF trebuie să execute ordine. Mai departe, cea mai mare problemă a acestui grup de „eroi" este că trebuie să-şi asigure baza materială din fonduri proprii. Acestea sunt obţinute din ducerea la bun sfârşit a obiectivelor unei misiuni. Banii se câştigă şi se folosesc pe câmpul de luptă. Asta nu implică construirea de baze ca în orice RTS, ci achiziţionarea de trupe care vor fi aduse instant pe câmpul de luptă. Însă... banii nu aduc fericirea, iar pentru ca lumea să plătească e indicat să omiţi a aduce în faţa justiţiei pe unul sau pe altul. Interesant este faptul că pentru prima dată într-un joc a fost introdus „Efectul Media". Acesta înseamnă faliment sau succes, în funcţie de ce urmăresc civilii la televizor. Iar cum media are interese proprii... a menţine o imagine pozitivă exclude detonarea carului 2 de reportaje, cum probabil veţi avea tendinţa. Cert este că media e cu ochii pe voi şi generalii ăia de sus cu ochii pe media... Aşa că evitaţi asasinarea civililor, aşa cum aţi avea tendinţa citind ceea ce am scris mai devreme.



Foc continuu

Şi pentru că până acum am creat o imagine destul de confuză asupra jocului, e timpul să ne lăsăm sub controlul gravitaţiei şi să coborâm cu picioarele pe pământ. De la acest nivel, JTF nu mai este chiar atât de frumos. Evident, ca la majoritatea jocurilor din ziua de azi, putem spune că engine-ul grafic este excelent, cu mediu destructibil, landscape-uri minunate, iar sistemul de zoom şi camera sunt mulţumitoare. Însă, dacă ar fi după mine, aş sări peste fraza asta care e prezentă aproape în fiecare articol din revista noastră. Lucrul acesta mă duce cu gândul la sunet, unde, ca de obicei, muzica e bună şi voice acting-ul îndoielnic. Însă ne-am obişnuit şi cu asta şi deşi Marius o să mă crucifice pe motive de amatorism, trebuie să recunosc faptul că frecvenţele joase din acest joc sună excelent. Un bas de nota 10. Însă ajungem prin excludere la gameplay, unde, spre dezamăgirea mea, m-am izbit de nişte probleme pe care nici vechiul Red Alert nu le avea. Nu ştiu exact ce s-a întâmplat, însă pathfinding-ul unităţilor a fost nenorocit. Pur şi simplu unităţile nu pot trece una de cealaltă, ceea ce creează nişte fenomene surprinzătoare, ca de exemplu imposibilitatea de a băga doi bazucari la înaintare pentru că e poteca prea strâmtă. Jocul este dominat de micro-management, care mie îmi place la nebunie. Faptul că trebuie să ai grijă de unităţile tale ca de ochii din cap mi se pare superb. Posibilităţile tactice care se deschid sunt nelimitate... sau, mă rog, limitate de pathfinding-ul de trei lei. Jocul te învaţă să-ţi foloseşti oamenii în mod foarte eficient, însă AI-ul este foarte limitat. Asta înseamnă că trebui să dai pauze permanente ca în Neverwinter Nights, ca să le spui ce să facă... Ei bine, în single player aceasta nu e o problemă, însă în multiplayer da. Nu ar fi dacă acţiunea s-ar petrece într-un ritm normal, însă de obicei totul se mişcă atât de repede încât numai un Space te poate ajuta. Pe de altă parte, lipsesc din joc elemente de bază ale unui RTS, ca de exemplu un mod serios de organizare a unităţilor pe câmpul de luptă. Numărul de formaţii oferite este în număr de trei şi acestea au o funcţie extrem de limitată. Se



Vezi steluţa aia de la geam? Pe 10 dolari că n-o atingi

Somalezii nu se văd din motive ştiute deja

simte lipsa în acelaşi multiplayer, pe care nu l-aş aduce în discuţie dacă nu ar merita. Dacă cele trei probleme mari de mai sus ar fi rezolvate, probabil că JTF ar avea cel mai interesant şi mai plăcut multiplayer al unui RTS de până acum... Patch-uri văd că ies pe bandă şi poate cine ştie... Sunt câteva elemente care însă încearcă să compenseze anumite probleme de mai sus. De exemplu, aproape fiecare infanterist poate fi dotat cu o armă secundară pe care şi-o poate schimba după preferinţe. Asta înseamnă că orice comando normal poate folosi o bazucă, C4 sau lansator AA. La fel, respecializarea deschide alte posibilităţi tactice. De asemenea, avem eroi care cresc în grad şi care învaţă o serie de skill-uri suplimentare. Unităţile dobândesc experienţă şi după anumite misiuni pot fi promovate în grad, ceea ce transformă o unitate normală în erou. Un lucru original, de care am fost impresionat. Din nefericire, nu este suficient pentru a te ţine departe de RTS-urile clasice. Potenţialul jocului este enorm, însă are clar nevoie de o grămadă de reparaţii. Şi suntem cu toţii conştienţi de faptul că un joc care nu şochează la lansare nu va mai şoca niciodată.



A venit poşta

Dar spuneam...

Mie mi-a plăcut jocul, cu toate problemele sale, deoarece a venit cu nişte idei noi, care nu credeam că există. În plus, am fost foarte indulgent şi m-am lăsat dus de poveste şi de filozofia pe care am creat-o eu în spatele ei. Cum spunea cineva, plăcerea de a juca un anumit joc stă mai mult în mintea celui care joacă decât în calitatea jocului. Eu am avut o experienţă plăcută, uşor prea metafizică în situaţia mea de critic, însă individualismul...

■ **Locke**

Gen RTS **Producător** Sierra **Distribuitor** Vivendi **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 **Procesor** 2 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 64 MB VRAM **ON-LINE** www.jointtaskforce.com

Grafică	9
Sunet	7
Gameplay	6
Multiplayer	8
Storyline	6
Impresie	10

7,6



Europa Barbarorum

Europa Barbarorum (EB) este cunoscut printre fanii înfocaţi şi printre veteranii de Rome Total War ca fiind probabil cel mai bun şi mai complex mod. Altfel spus, EB este o modificare complexă şi completă, care schimbă radical faţa jocului. La Europa Barbarorum se lucrează intens de peste doi ani (proiectul a fost început în ianuarie 2004), cu intenţia de a modifica facţiunile barbare din joc deoarece nu erau corecte din punct de vedere istoric, nucleul de developeri fiind cu adevărat hardcore players. EB are şi el partea lui de probleme, pe care vi le voi prezenta pe larg, împreună cu avantajele lor. De menţionat este faptul că deşi are peste doi ani de la înfiinţare, disponibilă pentru public nu este decât o variantă BETA, care a ajuns până la versiunea 0.74. Următoarea versiune, 0.80, va fi disponibilă curând, dar nu se ştie exact când, deoarece membrii echipei sunt foarte secretoşi în legătură cu data de lansare(nu de alta, dar parcă păzesc aur, zău aşa...).



Italia în vremurile când nu era turismul în floare

Hai să începem cu începutul, adică cu o prezentare generală a mod-ului. Jocul începe în anul 272 î.Hr. şi include patru facţiuni noi şi refacerea completă a celor anterioare. Acurateţea istorică este religie în joc, realismul fiind dus la extrem (poate să deranjeze pe unii, dar mumiile egiptene nu vor fi în joc... mai pe româneşte, Ptolemei). Dispar toate ciudăţeniile de unităţi gen Head Hurlers, War Dogs, Flaming Pigs şi mai ştiu eu ce OZN-uri terestre, ele fiind înlocuite cu unităţi corecte din punct de vedere istoric. Pe lângă unităţi noi, harta revoluţionară şi formaţii de luptă special create pentru EB, mai sunt şi alte aspecte foarte interesante cum ar fi EB Governments, care se construiesc în oraşe, pentru a „coloniza" populaţia băştinaşă în interesul tău. Pe lângă aceste guvernări speciale, mai există un sistem sofisticat de virtuţi şi vicii pe care iubiţii tăi generali (membrii familiei) le pot dobândi.

Când zic că sunt hardcore băieţii, nu glumesc (a se vedea în dicţionar: WoW addict). În joc sunt peste 200 de unităţi noi, toate făcute de la zero, dintre care majoritatea arată impecabil, fiind realizate foarte bine şi în detaliu. Interfaţa grafică (GUI) a fost drastic schimbată, acum practic fiecare facţiune având interfaţa ei proprie, ceea ce conferă un aer de autenticitate desăvârşit. Simbolurile facţiunilor, aspectul oraşelor pe hartă, totul a fost modificat pentru a da un aer cât mai istoric. Totuşi, vârsta engine-ului Rome Total War se vede clar şi asta îi afectează pe pasionaţii de grafică, deoarece vor să vadă ceva revoluţionar, dacă tot s-a muncit atâta timp la această modificare. Un plus pentru partea grafică o reprezintă simbolurile facţiunilor. Totuşi, nu scapă nici de critică şi în unele cazuri chiar una dură, deoarece există multe lipsuri. De exemplu, nu toate unităţile au carduri, iar multe unităţi de la care te aşteptai să fie spectaculoase (elefanţi, de exemplu... m-am trezit că erau animale bipede cu sabie) au card de peasant. Lipsa acută de carduri (care, fac o menţiune, se creează greu, e muncă meticuloasă) afectează interesul şi plăcerea de a juca. Pe lângă cardurile unităţilor, mai există şi cardurile clădirilor, care nici ele nu sunt toate la locul lor. Deh, ce să-i faci, se face totul pe gratis, nu ia nimeni vreun sfanţ, aşa că va trebui să mai suportăm un timp aceste lipsuri, până când va exista destul manpower ca să completeze toate aspectele jocului.



Băieţi, s-a spart petrecerea de e aşa linişte?

Harta campaniei cuprinde acum 200 de oraşe, toate amplasate după cartografia zonelor aparţinând perioadei respective. Munca la hartă a fost titanică, necesitând ore întregi, baxuri de Red Bull, holbat intens şi verificat poziţia istorică cu Google Earth. Za map a fost lărgită foarte mult, acum ajungând până în Arabia (S), India (SE) şi chiar deşertul

Gobi din China (E). Harta arată superb, dar sunt numeroase glitch-uri, în special la capitolul lacuri şi râuri, care sunt enervante în timp şi, uneori, îţi pot afecta mersul campaniei. Nu prea ai ce să faci la acest capitol, deoarece codul sursă „rămâne pe poziţii". Reţeaua de drumuri antice a fost şi ea special construită şi aranjată, pe lângă drumurile normale existând şi vestigiile antice cum ar fi Calea Regală Persană sau Drumul Chihlimbarului (care trecea prin Callatis, dragi concetăţeni). Dacă tot vorbim de specialităţi, trebuie menţionat sistemul impresionant de minuni ale lumii, EB incluzând multe „buildings" complet istorice care au marcat Antichitatea (mai mult sau mai puţin), care îţi dau diferite bonusuri dacă le stăpâneşti. Pe plaiurile mioritice, de menţionat sunt Muntele Cogaionon (muntele sacru al dacilor) sau Drumul Chihlimbarului. Pe alte plaiuri, avem Mausoleul din Halicarnassus, Templul Artemisei din Efes, Farul din Alexandria, Capitoliul roman, Piramidele din Giseh...

La capitolul gameplay şi jucabilitate, EB primeşte o notă ridicată datorită complexităţii sale. Partea de text a mod-ului este şi ea pe măsură. S-au adăugat aproape 5000 de nume istorice pentru generali, căpitani... şi ăsta e doar începutul. În primul rând, s-a început cu o colectare de date, care în timp a dus la rezultate remarcabile, scripter-ii fiind capabili de „miracole". Multitudinea de script-uri şi de „efecte speciale" a dus la o încetinire substanţială a jocului, EB fiind un adevărat mâncător de resurse (cel puţin 512 MB RAM ar fi indicaţi...). Despre AI nu prea se pot menţiona multe, deoarece este hard-coded. Totuşi, echipa a reuşit să „forţeze" AI-ul prin script-uri, ce a dus la o uşoară îmbunătăţire a acestuia. Ceea ce e chiar remarcabil, fiind făcut fără ajutorul celor de la Creative Assembly, care sunt zgârciţi când e vorba de divulgat informaţii.

Muzica a fost creată de doi compozitori profesionişti, Morgan Casey şi Nick Wylie, fiind foarte potrivită cu atmosfera generală a mod-ului. Noua versiune care va apărea în curând (developer-ii nu au dat o dată exactă) va cuprinde muzică nouă, care va adăuga mai mult feeling jocului. În plus, s-a creat un „voicemod" în latină, de către membri. De altfel, sunetul e singurul capitol la care nu există reproşuri pentru EB.



Cine nu are bani de cal, la înaintare!



We are ready to attack!

Capitolul resurse şi cerinţe aduce minusuri serioase mod-ului din cauza numărului mare de script-uri, unităţi... EB mănâncă foarte multe resurse. Sunt necesari cel puţin 512 MB RAM(şi aşa merge încet...) şi 128MB/256MB de memorie video. EB 0.72 (baza) are aproximativ 140 MB, iar EB 0.74 (patch) are aproximativ 70 MB.

Celor care au avut răbdarea impresionantă şi incredibilă să citească până la capăt le urez descărcare plăcută de pe www.europabarbarorum.com şi „Ave Cezar!!!" înainte ca barbarii să vă mănânce de vii. :)

■ El Comandante

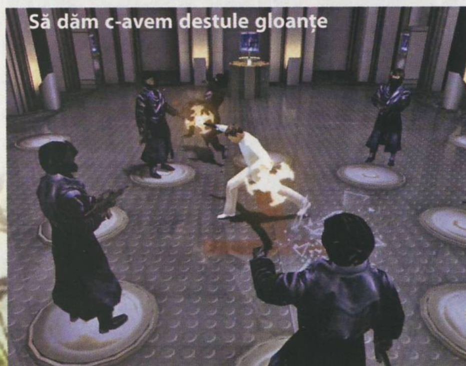


Grădinile Suspendate din Babilon. Uitaţi dovada aici, puteţi să uitaţi de spusele profului de istorie

Equilibrium: Hall of Mirrors
(Max Payne 2)

În viitor, un regim dictatorial scoate războiul din scenă, eliminând emoţiile de orice natură. Cărţile, arta şi muzica au fost interzise, iar sentimentul a devenit o crimă pedepsită cu moartea. Clericul John Preston este unul dintre locuitorii acestei lumi, însă locul pe care îl ocupă în societate este unul privilegiat, fiind unul dintre agenţii guvernamentali responsabili cu distrugerea celor care refuză să se supună legii. Într-o zi însă, John uită să-şi administreze doza de Prozium, un drog care alterează funcţiile creierului, suprimând emoţiile. Omul care până atunci aplicase cu stricteţe legile regimului se transformă peste noapte în singura persoană care îl poate răsturna.

Pentru mulţi dintre voi, Hall of Mirrors a sunat deja un clopoţel şi v-a adus aminte de Equilibrium, filmul care a inspirat această reuşită conversie single player pentru Max Payne 2. Tot ceea ce a făcut creatorul lui a fost să implementeze un nou sistem de luptă, similar kata-ului pe care eroul din film îl executa cu măiestrie folosindu-se de arme de foc, aducând astfel unele dintre cele mai spectaculoase scene de acţiune de pe peliculă şi pe PC. Dar ce este Gun Kata-ul? Pe scurt, mişcarea permite, în esenţă, lichidarea mai multor adversari în acelaşi timp, cu ajutorul a două arme de foc pe care jucătorul le vântură în ambele mâini, doborându-i la unison. Un fel de mişcare a la Matrix, dacă vreţi, în care fiecare mână înarmată vânează, independent de cealaltă, scăfârliile adversarilor aflaţi în locuri diferite.


Să dăm c-avem destule gloanţe

Cumva, Hall of Mirrors i-ar putea dezamăgi pe jucători prin prisma „lungimii" sale, fiind deosebit de scurt, şi a poveştii care nu este una tocmai originală. Dacă stăm să ne gândim că mod-ul poartă amprenta unui fan al filmului, nici măcar n-ar trebui să ridicăm pretenţii din acest punct de vedere. Importantă pentru cei care au fost impresionaţi de film este acţiunea, sistemul de luptă fiind frumos animat, chiar dacă nu este întotdeauna şi eficient. Evident, îmbunătăţiri se mai pot aduce, mai ales la capitolul storyline, care poate fi dezvoltat şi lungit, dar per ansamblu Hall of Mirrors este un mod foarte reuşit. Dacă v-a plăcut filmul, merită să încercaţi câteva dintre cele mai bune părţi ale lui.


Pregătit de căpăceală


Christian Bale îşi găseşte echilibrul

■ KiMO


A fost prea mult pentru el



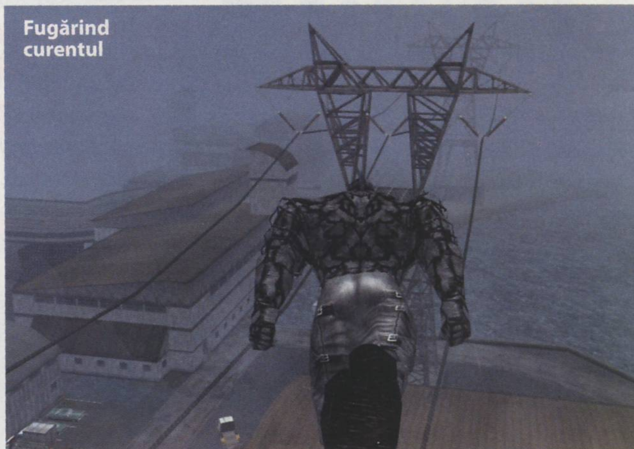
jurnal city of villains

Zboară, zboară... bolovanul zboaaarăă!!!

Am făcut-o şi pe asta. Un respec scurt şi Kiwi a început să zboare ca pasărea măiastră. Cum zbura el ca o albinuţă din misiune în misiune, mândru nevoie mare de noua lui putere, dă peste odrasla albastră a unui român verde. Fericit nevoie mare că a întâlnit în sfârşit un suflet de valah, Kiwi s-a aşezat la o tacla cu Bruta mioritică. Bineînţeles, ca orice dac liber, Kiwi n-a pierdut ocazia să facă vreo trei tumbe prin aer, doar doar o stârni ceva invidie în sufletul compatriotului său, care săracul încă nu învăţase să zboare. „Eşti nou venit, ai?" a fost singura reacţie. „Brutele ca tine nu trebuie să zboare. De viteză ai nevoie matale, lasă ceriul celor care-l merită".


Doar cerul e mai sus decât noi

O avalanşă de sfaturi practice şi o tură în ţara lui PvP Vodă, unde i s-a arătat pe viu (şi imediat pe mort) de ce Fly nu este cea mai potrivită alegere pentru o brută, l-au convins pe Kiwi să se bage ucenic la românul cel sfătos şi să aştepte următorul respec (pentru care va trebui să muncească din greu pe câmpiile PvE-ului) ca pe A Doua Venire. Dar despre asta într-un episod următor.


Fugărind curentul

Acum, între noi fie vorba, zborul l-a ajutat de multe ori pe Kiwi să ajungă teafăr la câte-o clică de nelegiuiţi mai mari ca el, care frecau menta prin misiuni în zone de nivel mare, burduşite cu mobi care l-ar fi terminat pe bolovan dintr-o singură lovitură. Un cros sănătos printre dihăniile cele fioroase mi se pare mult mai riscant decât printre norişorii inofensivi. Adică pe pământ oricând există şansa ca un mob de cinci ori cât tine să te remarce şi să te „agaţe" aşa, ca din greşeală. Şi de o greşeală e nevoie să te trezeşti la spital, cu o datorie măricică la „banca de experienţă". Ceriul mi se pare mai sigur în PvE. În fine, singura dată când m-am ofticat că l-am blagoslovit pe Kiwi cu Fly a fost în PvP, iar pe serverele europene PvP-ul se practică rar de tot. Eh, om trăi şi om vedea.

■ cioLAN



jurnal guild wars

Fulgi de zăpadă (continuare)

MMORPG-urile nu sunt doar distractive, ci dezvoltă şi întăresc relaţiile sociale ce se stabilesc între jucători. Guild Wars rămâne în continuare un astfel de exemplu, iar întâlnirea cu un grup de jucători ieşiţi din comun va rămâne veşnic în amintirea mea.

Cum vă spuneam, în cele din urmă am traversat dificila trecătoare numai ca să mă trezesc muşcând din zăpadă, cocoşat de pumnii unui Yeti sau copac, ce naiba o fi fost, în timp ce admiram cu nonşalanţă fulgii de nea. După alte câteva cafturi şi cercuri descrise alergând în jurul unor dealuri de teama bazaconiilor de nivel prea mare pentru muşchii mei, am atins obiectivul final - The Frost Gate. Astăzi, la un an de la lansarea primei campanii şi cu cea de-a treia bătând la uşă, abia dacă am întâlnit acolo zece începători care se dădeau de ceasul morţii să alcătuiască un party ca lumea. În ziua în care Kemikal Haze a ajuns pentru întâia oară acolo... însă, cu greu... avea loc de mulţimea ce dădea înghesuită din coate. Cu atât mai bine, deoarece astfel i-a fost mult mai uşor să cunoască nişte personaje inedite,


M-au mirosit minotaurii!

nerăbdătoare să taie şi să spânzure în toate direcţiile. Aşa i-a cunoscut pe Foosa - warrior-ul suedez, Naftalina - ranger-ul olandez şi Spook - monk-ul englez, pe care i-a însoţit apoi într-o goană nebună după puncte de experienţă, ce avea să dureze o noapte întreagă. Foosa s-a remarcat imediat, fiind primul care ataca miezul problemei (turme de minotauri de cele mai multe ori), restul urmându-i îndeaproape acţiunile şi aruncând cu ce aveau mai bun la îndemână. De departe, Naftalina ar fi trebuit să acopere cu săgeţi atacul, dacă n-ar fi aţipit la fiecare cinci minute sub pretextul că trebuie să mai tragă un „fum" care îl „aţipea" apoi de tot, iar Spook ne-ar fi ţinut cu dragă inimă bara de sănătate plină, de n-ar fi existat personajele de sex feminin după care i se scurgeau balele. Practic, orice chestie cu sâni şi forme specifice trebuia, în viziunea lui Spook, asaltată din toate direcţiile cu texte vulgare, iar apoi invitată la o partidă de poker pe dezbrăcate. Închipuiţi-vă, aşadar, cât de distractivă a fost vânătoarea de o noapte petrecută în compania acestor scrântiţi şi veţi înţelege de ce joc GW.

■ KiMO



jurnal world of warcraft

Larael la odihnă

A scrie un jurnal de WoW în jumătate de pagină de revistă este dificil pentru că spaţiul este mult prea mare pentru trivia şi mult prea mic pentru dezbateri importante. Totuşi, viaţa lui Larael a luat o cotitură interesantă în special spre sfârşitul lunii. Doamna night elf priest care se crede rogue şi care e ţinta preferată a oricărui grup din BattleGrounds (ştiu ei ce ştiu), ei bine, dânsa primeşte concediu fără plată pe o perioadă limitată de sfârşitul beta-testului The Burning Crusade. Da, doamnelor şi domnilor, LEVEL, prin persoanele virtuale ale lui Locke şi ale subsemnatei, sălăşluieşte în prezent prin Outlands sau în zonele de start ale Bloodelf-ilor şi Draenei-lor. Deşi nu avem voie să suflăm nicio vorbuliţă, tot ce putem spune este că, din numai câteva ore de joc, am înţeles de ce băieţii de la Blizz au avut nevoie de un an de zile să creeze un expansion care, la suprafaţă, pare doar să aducă mai mult din creativitatea artistică tipic Warcraft-iană. Urât din partea californienilor să forţeze lumea să mai cumpere un joc, frumos însă că, cel puţin până acum, nu îmi pot închipui o modalitate mai plăcută să cheltui câteva zeci de euro în perioada sărbătorilor. Teasing? Este doar începutul...:)


O scufiţă de elfiţă

■ Lara



jurnal eve online

Reîntoarcerea lui Gavroche

Cum Eve nu este jocul de care să te laşi cu una, cu două, experienţa continuă. Încercările mele de a intra într-o organizaţie ca lumea de PvP nu au avut succes. Oferte au venit chiar din România, însă am fost nevoit să le refuz din motive pe care nu vreau să le discut aici. De aceea mi-am exprimat interesul de a intra într-o organizaţie de mercenari şi aştept... pentru că nu se iau noi membri pe timp de război. Pe de altă parte, Gavroche nu stă degeaba şi este din nou unul dintre cei mai căutaţi piraţi din Eve Online, ceea ce denotă faptul că este unul dintre cei mai buni piloţi de care dispune acest joc. Oricum, deşi în general mă feresc de compania românilor, îmi este imposibil să nu le recunosc calităţile, majoritatea fiind piloţi extrem de buni. Problema românilor, din nefericire, rămâne aceeaşi, şi anume incapacitatea lor de a se organiza şi de a se înţelege între ei, lipsa de respect faţă de ceilalţi şi nu în ultimul rând... limbajul. Dacă ar pune mână de la mână şi ar renunţa la aere şi egoism, bagajul nostru cultural, probabil că BoB (Band of Brothers) ar avea într-adevăr un inamic pe măsură. Însă cu toţii ştim că asta nu se va întâmpla niciodată. Totuşi, Gavroche a avut o iniţiativă interesantă în acest sens, pe care nu sunt sigur că o pot dezvălui, însă din nefericire e doar unul singur, indiferent cât de bun şi de cunoscut este. Fiţi siguri că voi reveni cu detalii în viitor.

■ Locke



Ce mai fac românii în spaţiu...

HARDWARE

LG Fantasy L1900R
Eleganță imaginabilă

Cine a spus că un monitor nu poate fi și performant și elegant în același timp s-a înșelat amarnic. Drept dovadă pentru acest lucru avem modelul L1900R produs de către compania LG. Monitorul în cauză se distinge printr-un „ambalaj" foarte reușit și foarte elegant. Ecranul TFT de 19 țoli este încadrat de rama foarte subțire, realizată dintr-un material plastic ușor lucios. L1900R are un timp de răspuns de 4 milisecunde și o rată a contrastului de 2000 la 1. Per ansamblu, construcția monitorului este foarte bună, o îmbinare foarte reușită de eleganță și bun gust. De exemplu, piciorul pe care întreg monitorul se „sprijină" de birou este în așa fel construit încât dimensiunile sale foarte reduse să nu perturbe stabilitatea monitorului, dar nici să nu facă notă discordantă în cadrul aspectului său general. Toate butoanele de pe monitor sunt de tip touch sensitive, ceea ce ne „obligă" să lucrăm foarte finuț cu această bijuterie. În locașul de la baza monitorului, cei de la LG au montat un sistem ce permite realizarea unui efect de lumină foarte interesant și cu care vă puteți impresiona foarte ușor prietenii. Diferitele efecte vizuale ce sunt oferite sunt acționate tot prin intermediul unui buton „sensibil". Spre deosebire de majoritatea monitoarelor TFT, LG L19000R are atât sistemul de alimentare cu energie electrică, cât și pe cel de alimentare cu semnal video într-o extensie ce se află în afara monitorului. Probabil includerea lui în piciorul monitorului ar fi putut crea efecte vizuale nu foarte atractive.



▸ **Ofertant:** Partenerii LG,
▸ **Telefon:** N/A, ▸ **Preț:** 1599 RON

Panasonic
Lumix DMC-FZ50EG-K
Treburile serioase nu trebuie neglijate

Facem cum facem și ne apropiem iarăși de acele momente ale anului în care majoritatea vom fi „bombardați" cu fel de fel de cadouri. Pasionaților de fotografie le sugerăm o astfel de cameră foto. Dacă în vara ce tocmai a trecut v-am tot bătut la cap cu camere foto digitale de dimensiuni destul de reduse și foarte ușurele, pentru că vine iarna trebuie să vă propun altceva. Panasonic DMC-FZ50K este o cameră foto digitală foarte robustă și dotată până-n dinți cu tot felul de opțiuni. Funcțiile hardware sunt la putere maximă și, dacă insistați puțin, cât ați bate din palme, cei 12x ai zoom-ului său optic se și activează. Rezoluția senzorului foto este de 10,1 megapixeli, capabil să realizeze fotografii în format 4:3 la o rezoluție de 3648 x 2736 pixeli. Am zis 4:3 deoarece din setările camere ni se pun la dispoziție și valori ca 3:2 și 16:9. Avem formate de fotografii și rezoluții pentru fiecare gust. Făcând abstracție de cele câteva milioane de setări și opțiuni pe care această cameră video le are, trebuie să vă spun câteva cuvinte și despre stabilizatorul de imagine. Dacă tot a venit sezonul rece și vă tremură mâinile, în momentul în care dați „enable" la această opțiune, imaginea pur și simplu „îngheață"și e numai bună de salvat pe card.

Într-adevăr, pentru a utiliza această cameră aveți nevoie totuși de antrenament. Vi se oferă cu toată dărnicia celor de la Panasonic tone de opțiuni pe care le puteți schimba după pofta inimii. Profesioniștii preferă întotdeauna să aibă astfel de opțiuni „manuale" la îndemână.

▸ **Ofertant:** SigmaNET Computers,
▸ **Telefon:** 021-637.49.10, ▸ **Preț:** 2400 RON





Pinnacle Studio Plus 700-PCI
... scoate regizorul din tine

În mod cert, cei care dispun de o cameră video digitală şi vor cu nerăbdare să-şi producă propriile filme „artistice" vor avea nevoie de un astfel de instrument. Compania Pinnacle s-a impus ca un jucător foarte important pe această piaţă a editării video, chiar şi atunci când competiţia era foarte acerbă. Prin diverse instrumente, ca şi cel de faţă de exemplu, multe persoane pasionate şi fără cunoştinţe foarte avansate în ceea ce priveşte editarea şi producerea de materiale video au reuşit să îşi ducă munca la bun sfârşit. Studio Plus 700-PCI este compus dintr-o placă de achiziţie ce dispune de trei porturi FireWire şi un panou prin intermediul căruia se pot scoate sau introduce semnale audio/video din diverse surse analogice. Toate acestea nu ar putea face mare lucru dacă suita nu ar fi completată de aplicaţia de editare Pinnacle Studio Plus, versiunea 10.5 Titanium. Cu ajutorul ei se pot realiza o grămadă de lucruri în ceea ce priveşte materialul video. Se pot edita secvenţe de filme, adăuga o mulţime de efecte, se pot face exporturi pentru diferite device-uri sau chiar arde direct pe un DVD.



- **Ofertant:** Ultra PRO Computers,
- **Telefon:** 031-402.22.92,
- **Preţ:** 149 EURO (fără TVA)



Plextor Portable PX-608CU
Mai micuţ, mai drăguţ

Conform celor menţionate de către producători, această unitate DVD externă se vrea a fi una dintre cele mai portabile şi mai slim versiuni existente pe piaţă. Ce-i drept, nu cântăreşte mai mult de 250 de grame şi oferă opţiuni normale, ţinând cont că vorbim de o unitate optică atât de mică. Viteza de scriere a unui DVD +/-R este de maxim 8x, iar cea de rescriere este de 4x. Pentru inscripţionarea unui CD ne este permisă doar o valoare maximă de 24x. Conectivitatea cu PC-ul se face prin intermediul unui port USB 2.0.

- **Ofertant:** Depozitul de Calculatoare,
- **Telefon:** 021-313.78.42,
- **Preţ:** 442 RON (fără TVA)

SteelPad 5L
Gamerii şi sculele lor

Pentru un utilizator obişnuit de PC, un simplu pad din plastic sau material textil ar fi arhisuficient pentru a-şi face treaba. Pentru un gamer însă, situaţia e mai complicată. Noua divizie „steel" proaspăt apărută şi la noi promite să realizeze doar lucruri destinate doar gamerilor profesionişti. SteelPad 5L nu este nici de departe un mouse pad metalizat, ba dimpotrivă este construit din cinci straturi din diverse materiale pentru a asigura o durabilitate şi o precizie deosebite. Suprafaţa de contact este dintr-un plastic foarte rezistent ce are ca rol protejarea pad-ului. Acesta este urmat de un strat de material textil, apoi de unul realizat dintr-un poliizopren foarte fin, de unul de plastic ce are rolul de a menţine suprafaţa foarte dreaptă, pentru ca în final un strat fin de cauciuc să crească aderenţa pe diverse suprafeţe. Fiind un mouse pad „profesional", se poate folosi orice tip de şoricel fie că e cu bilă, optic sau laser. Un alt avantaj al acestuia este suprafaţa pe care o pune la dispoziţia jucătorului: 380 x 280 mm.

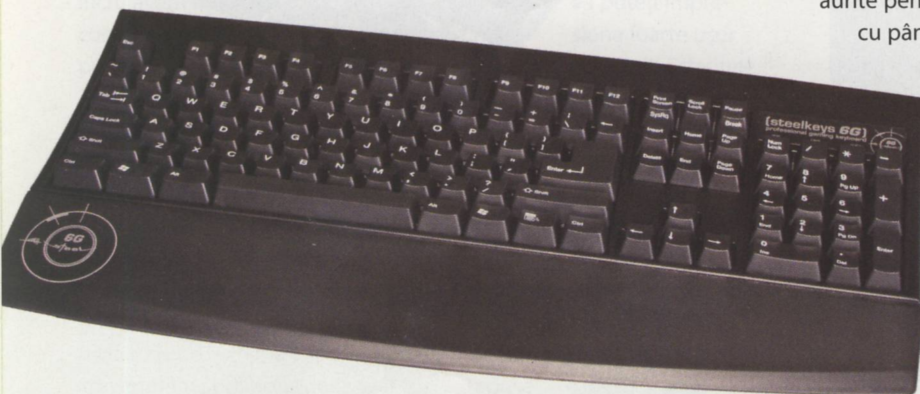
- **Ofertant:** Top Quality Computers,
- **Telefon:** 021-233.11.63,
- **Preţ:** 140RON



SteelKeys 6G
Te simţi puternic azi?

De-a lungul vremii, am avut şansa să cunosc diverşi indivizi cu aptitudini şi reflexe extraordinare în materie de jocuri pe calculator. Unii dintre ei erau adevăraţi maeştri, însă o parte dintre aceştia erau şi foarte „puternici". Normal, oricui se poate întâmpla să mai piardă o rundă sau să moară în cine ştie ce misiune. Cei mai relaxaţi se concentrează şi continuă, alţii încep să chinuiască bietele tastaturi cu scurte şi rapide „mângâieli" ale pumnilor. Normal, la sfârşit cineva cedează. Nu pot spune aşa ceva şi despre această tastatură de la aceeaşi divizie de fier „Steel". Pare o tastatură obişnuită, chiar una foarte comună, însă secretul ei e foarte ascuns. De ce este bună această tastatură în jocuri? În primul rând, contactele tastelor sunt aurite pentru a asigura o latenţă cât mică, funcţionează fără probleme cu până la opt taste apăsate simultan şi este realizată dintr-un plastic foarte rezistent. SteelKeyes 6G vine şi cu un nou concept în ceea ce priveşte strategia de joc. Deşi tastatura este complet neagră, ea se livrează cu un set complet de taste de culoare gri. Cu ajutorul unui „cleşte" special se pot înlocui anumite taste cu funcţii mai speciale sau doar unele ce se doresc a fi evidenţiate. În felul acesta, se elimină riscul de a executa comenzi greşite în jocuri.





- **Ofertant:** Top Quality Computers,
- **Telefon:** 021-233.11.63,
- **Preţ:** 99 EURO (fără TVA)

Samsung Super WriteMaster SH-S162L
Stăpânul DVD-urilor

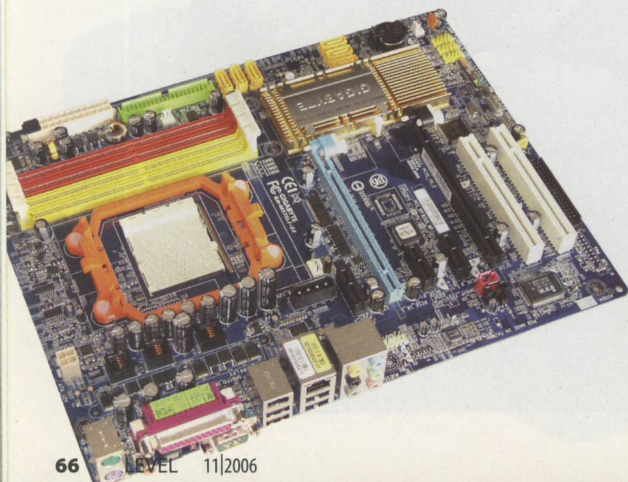
Nu trebuie să fii mare detectiv ca să îţi dai seama că la Samsung noile tehnologii sunt la ele acasă. Rezultatele sunt cele care se văd şi, în cazul nostru, avem unul foarte bun. Unitatea optică WriteMaster SH-S162L este una cu totul specială deoarece poate scrie pe nouă tipuri de formate DVD, incluzându-se pe cele dual layer. Faptul că mediile DVD pot fi scrise la 16x şi cu 8x în cazul celor RW sau dual layer nu mai reprezintă o noutate, ci capacitatea unităţii de a scrie efectiv pe suprafaţa discurilor imagini, texte sau alte etichete graţie tehnologiei LightScribe. Din păcate, această „etichetă" nu poate fi aplicată pe orice disc. Acestea trebuie să aibă o suprafaţă specială care să permită realizarea unor astfel de desene.

- **Ofertant:** Ultra PRO Computers,
- **Telefon:** 031-402.22.92,
- **Preţ:** 48 USD (fără TVA)



Gigabyte GA-M57SLI-S4
Un upgrade bine-venit

Te bate gândul să faci un salt la o configuraţie mai îndrăzneaţă? Nicio problemă, mai ales dacă te-ai decis să mergi pe o platformă AMD. Gigabyte GA-M57SLI-S4 poate fi una din alegeri pentru baza noului sistem. Suportă toate procesoarele AMD ce folosesc socket-ul AM2 (Sempron, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2 Dual-Core), oferă suport SLI pentru cei care doresc performanţe grafice deosebite şi, de ce nu, chiar din BIOS-ul acestei plăci se pot realiza modificări ale frecvenţelor sau ale voltajelor în cazul în care eşti pasionat de overclocking. Din acest punct de vedere se pot realiza fără probleme diverse setări, deoarece în caz de „pericol" întotdeauna se poate apela la bunătatea funcţiei Virtual Dual BIOS pentru a recupera informaţiile vitale. Placa de bază dispune de chipset-ul nVidia nForce 570-SLI, iar în ceea ce priveşte memoria, se pot monta 4 dimm-uri DDR2 în mod Dual Channel cu frecvenţe cuprinse între 400 şi 800 MHz. Gigabyte GA-M57SLI-S4 dispune doar de un singur conector IDE, de şase conectori SATA, de nouă porturi USB 2.0, de două porturi FireWire şi de o placă de reţea Marvell Gigabit Ethernet. Datorită acestor caracteristici şi altor componente incluse, cei de la Gigabyte au lansat această placă de bază sub sigla „Windows Vista Ready".



- **Ofertant:** Ultra PRO Computers,
- **Telefon:** 031-402.22.92,
- **Preţ:** 174 USD (fără TVA)

Compro **VideoMate X500**
Din PC în TV

Atunci când vrei să te uiţi la televizor, cauţi câteva minute bune telecomanda prin casă, îţi arunci posteriorul într-un fotoliu şi te faci că urmăreşti ştirile. Din păcate, situaţia aceasta nu se poate aplica în cazul în care TV-ul e la reparat sau... nu ai. Pui frumos un tuner TV în PC şi poţi să urmăreşti programul preferat. Ba mai mult, îl poţi înregistra fără probleme dacă vrei să îl revezi, sau îl poţi programa să îţi înregistreze emisiunile atunci când eşti plecat de acasă. Cu Compro VideoMate X500 poţi face aceste lucruri foarte simplu. Placa nu necesită decât un slot PCI şi o grămadă de spaţiu liber pe HDD să ai unde înregistra. Tunerul se bazează pe chipset-ul Conexant CX23883 ce procesează imaginea în 10 biţi. Software-ul este foarte sugestiv şi uşor de utilizat. Odată realizate setările şi aranjamentele de canale, totul e o joacă din telecomandă.

Cu ajutorul lui se pot asculta şi înregistra şi posturi de radio. Ştiu, sunt puţini cei care preferă să asculte un post de radio în timp ce lucrează sau se joacă, însă, uneori poate fi util. Extrem de folositori sunt şi conectorii audio „interiori". În anumite cazuri este mai bine ca acel cablu audio dintre tuner şi placa de sunet să fie în interiorul PC-ului. În felul acesta ai întotdeauna şi conectorul de Line-In disponibil.

- **Ofertant:** Royal Computers,
- **Telefon:** 021-410.21.00
- **Preţ:** 65 EURO (fără TVA)

Logitech
VX Revolution
Aceeaşi revoluţie la o dimensiune mai redusă

În numărul precedent v-am amintit că cei de la Logitech au împlinit 25 de ani de existenţă şi cu această ocazie au lansat seria „Revolution". Pentru cei care doresc acelaşi mouse, însă de dimensiuni mai reduse, pentru a-l putea folosi şi în călătorii, a apărut şi fratele mai mic „VX". La fel ca şi fratele mai mare, acesta înglobează întreaga tehnologie hyper-fast legată de rotiţa de scroll, butonul pentru căutări rapide şi cele două butoane ce realizează efecte de zoom asupra anumitor documente sau fotografii. De această dată, micro-receptorul său se poate ataşa de mouse şi în acest fel nu riscaţi să îl rătăciţi. Modul de scrolling nu mai este ales automat de mouse în funcţie de aplicaţie, ci se presetează cu ajutorul unui buton extra situat la baza „şoricelului". În rest, aceleaşi performanţe.

- **Ofertant:** Ultra PRO Computers,
- **Telefon:** 031-402.22.92,
- **Preţ:** 77 EURO (fără TVA)



Socomec **Sicons NtTYS PL 750 VA**
Protecţie la căderi de tensiune



Mie mi s-a întâmplat ca în timp ce lucram cu elan şi voioşie la PC să mi se ducă toată munca pe apa Sâmbetei şi să rămân cu ochii în ceaţă când calculatorul a rămas complet „powerless". Neapucând să îi mai dau save, a trebuit să o iau de la început, evident cu nervi şi cu mult timp pierdut. Se poate întâmpla ca şi în jocuri, când ajungi cu mare greutate la un nivel foarte dificil, să fii nevoit să o iei de la început pentru că ţi-a picat curentul. UPS-ul este sfânt. Te poate salva în multe situaţii, mai ales la căderi sau suprasarcini ale curentului electric. Cei de la Socomec Sicons recomandă acest tip de UPS de 750 VA pentru o singură staţie. Bineînţeles, având în dotare prize de tip Schuko, care se folosesc la noi, se poate conecta orice are nevoie de o astfel de protecţie electrică. Acest UPS vă poate ţine în „moarte clinică" PC-ul pentru circa 30 de minute, timp arhisuficient pentru a realiza tot felul de salvări.

- **Ofertant:** Power Systems Romania,
- **Telefon:** 021-2203280,
- **Preţ:** 69 USD (fără TVA)

Simulator pi' bune

Niciodată să nu plecați de acasă fără parașută. Nu, nu e nicio glumă. Mereu trebuie să fim pregătiți să sărim în focul evenimentelor deoarece, ca bravi eroi ce vrem să fim, nu ne este frică de absolut nimic. Eh, sunt doar câteva cuvinte ce ar putea face parte din scenariul unui film sau al unui joc. Apropo, că veni vorba de jocuri, când v-ați mai dat ultima oară cu avionu'? Întreb, deoarece se observă mișcări de curenți de aer ce aduc cu ei și vești despre câteva jocuri cu avionașe și jucării aferente, numai bune de pus la treabă. Am mai auzit că nici prietenii de la Microsoft nu au stat degeaba și ne-au pregătit o surpriză deosebită cu o versiune aniversară a celebrului lor Microsoft Flight Simulator. Din păcate, ultima versiune a acestui simulator este optimizată pentru viitorul Windows Vista. Nu zic că nu ar merge și pe XP, însă drăgălășenia adevărată vine odată cu DirectX 10, pe care numai Vista îl va învârti pe degete. Jocul este cu adevărat „lucrat", are o grafică demențială, o grămadă de noi misiuni și avioane numai bune pentru lovit câte ceva... :). Din fericire, lucrurile bune nu se opresc aici. În cadrul jocului se anunță a fi multă acțiune, în special datorită faptului că există și un modul online ce permite jucătorilor să se întâlnească la un ceai în cabina vreunul avion. Doar ideea că există în joc peste 24 de mii de aeroporturi, de unde poți realimenta ca să fii sigur că nu pățești cine știe ce, deja mă face să mă gândesc la cât de complex poate deveni acest joc. În orice caz, cele câteva screenshot-uri pe care le-am văzut mi-au stârnit interesul. Dar, ca orice soldat, nu pot să plec la luptă fără o armă mai acătării, așa că e cazul să dau o raită prin depozitul de armament să văd ce noutăți au mai apărut.



Control din zbor

Orice trend are întotdeauna un urcuş mai mult sau mai puţin accelerat, o perioadă de glorie, mai lungă sau mai scurtă, ca apoi brusc să dispară sau să influenţeze următoarea modă. Această reţetă funcţionează şi poate se aplică în orice domeniu. Atâta timp cât este vorba de lucruri care sunt menite a fi utilizate de om, mi se pare şi normal. Aşa suntem noi, uneori mai fericiţi, alteori mai plictisiţi.

Domeniul discutat astăzi la clasă: aeromodelele. Imposibilitatea omului de a zbura face întocmai ca această dorinţă să fie şi mai puternică. Aşadar, orice lucru care ne permite să atingem acest scop chiar şi pentru o perioadă scurtă de timp este foarte rapid asimilat. Dar cum nu am ajuns încă în anul 5327, când fiecare locuitor al planetei se va deplasa cu aparate „plutitoare", ne rămâne să ne limităm doar la ce avem. Neatingerea limitei de vârstă, insuficientul antrenament şi poate chiar şi partea financiară nu ne lasă pe toţi să fim piloţi. În consecinţă, celor ca noi, care iubesc la nebunie calculatorul, nu ne rămâne decât să simulăm. Şi pentru ca mediul artificial să pară cât mai real, trebuie să avem mijloacele necesare. Unul dintre cele mai importante elemente este joystick-ul. Da, acel „băţ" de care o să vă pară rău că nu-l aveţi în cazul în care se strică şi nu aţi luat o paraşută... de care ziceam mai devreme ☺. Moda şi-a pus amprenta şi pe ele, aşa că pentru noul an avem şi jocuri noi şi jucărele moderne, care însă nu pun foarte tare accentul pe partea de force feedback. Deşi creşte semnificativ gameplay-ul, unii preferă să joace mult mai calm şi cu mai multă precizie. Au apărut modele de joystick-uri foarte customizabile, ce pot fi adaptate foarte simplu la orice jucător fie el tânăr sau adult, stângaci sau dreptaci. Asta ar fi una la mână. A doua chestie ar fi partea de comandă. A crescut simţitor numărul de butoane ce ne sunt puse la dispoziţie. În acest fel, în timpul jocului, tastatura va rămâne foarte mult timp neatinsă. Un alt aspect care m-a impresionat este legat de dorinţa unora de a simţi şi a trăi momente foarte asemănătoare cu cele întâlnite la bordul avioanelor de război mai timpurii. Nu dintr-astea în care trebuie să ai grijă numai de activarea sau nu a pilotului automat, ci din cele în care totul se realiza doar mecanic sau cu foarte puţină „electronică". Au apărut şi astfel de joystick-uri, copii fidele din acele cockpit-uri străbune, destul de „neatrăgătoare".

În acest test am încercat să le includ pe toate. Cele mai noi, moderne şi cu o mie de facilităţi sunt şi preferatele mele, dar şi ale unora dintre colegii mei. Testarea s-a făcut pe un eşantion semnificativ, cele două jocuri IL2- Sturmovik şi Independence War 2 având cea mai mare parte din „vină". De aceea şi nota de performanţă a avut cea mai mare pondere în nota finală, ea reprezentând 70 de procente. Nota la capitolul dotări a fost obţinută în funcţie de elemente ca număr de butoane, throttle, hat switch etc., ce a cântărit şi ea 20% din nota finală. Restul de zece procente au fost împărţite nu chiar frăţeşte, ci 8% în favoarea notei de la ergonomie şi 2 procente acordate în funcţie de informaţiile furnizate în manualul de utilizare şi instalare al fiecărui joystick.

Aşadar, zbor plăcut şi fără prea multe... catapultări!!!

■ **BogdanS**

#1 Saitek **X52 Flight Control System**







Impresionant este puţin spus. Este de-a dreptul incredibil. Este un joystick plin de reglaje, atât ca dimensiuni, cât şi ca rezistenţă. X52 nu dispune de un sistem de force feedback, însă are un mecanism ce conferă o precizie şi o acurateţe foarte mare în mişcări. Există părţi din joystick metalizate, dar şi părţi acoperite cu material anti-alunecare. Numărul foarte mare de butoane ce pot fi şi programate atât de pe stick, cât şi cele poziţionate pe throttle nu te mai obligă să apelezi la tastatură pentru eventuale extra comenzi. Există chiar şi posibilitatea de a controla şi mişcările unui cursor de mouse, cu comenzile aferente acestuia. Throttle-ul este progresiv şi poate ajusta, în funcţie de acţiunea pe care o comandăm, să intensifice sau nu tensiunea necesară pentru a „trage" de el. La baza acestuia există şi un ecran pe care pot fi afişate diverse informaţii. Software-ul ce însoţeşte acest device este foarte uşor de utilizat, permite programarea foarte eficientă a butoanelor şi ca bonus se oferă un program de chat ce nu influenţează jocurile online.

Specificaţii:
Tip: Normal
Număr Butoane: 21
Inserţii de Cauciuc: DA
Nota LEVEL: 8,42 , Ofertant: PC - Coolers,
Preţ: 98 EURO (fără TVA)

#2 Thrustmaster **TopGun Afterburner 2**



Specificaţii:
Tip: Normal
Număr Butoane: 10
Inserţii de Cauciuc: DA
Nota LEVEL: 7,92 , Ofertant: Ubi Soft România, Preţ: 37 EURO (fără TVA)

#3 Saitek **Cyborg EVO Force**



Specificaţii:
Tip: Force Feedback
Număr Butoane: 12
Inserţii de Cauciuc: DA
Nota LEVEL: 7,68 , Ofertant: PC - Coolers,
Preţ: 51 EURO (fără TVA)

#4 Thrustmaster **TopGun Fox 2 Pro**



Specificaţii:
Tip: Normal
Număr Butoane: 7
Inserţii de Cauciuc: NU
Nota LEVEL: 7,67 , Ofertant: Ubi Soft România,
Preţ: 22 EURO (fără TVA)

LOC	1	2	3	4	5
Producător	Saitek	Thrustmaster	Saitek	Thrustmaster	Logitech
Model	X52	TopGun Afterburner 2	Cyborg EVO Force	TopGun Fox 2 Pro	Extreme 3D PRO
Ofertant	PC Coolers	UbiSoft	PC Coolers	UbiSoft	Ultra PRO Computers
Telefon	021-3239949	0215690600	021-3239949	0215690600	031-4022292
Preţ EUR (fără TVA)	98	37	51	22	35
DOTARE					
Tip	Normal	Normal	Force Feedback	Normal	Normal
Conectare	USB	USB	USB	USB	USB
Număr Butoane	21	10	12	7	12
Hat Switch	DA	DA	DA	DA	DA
Throttle	DA	DA	DA	DA	DA
Twist Handle	DA	DA	DA	DA	DA
Notă Sistem Prindere	10	10	6	10	8
Inserţii Cauciuc	DA	DA	DA	NU	NU
Notă Dotare	**9.6**	**8.40**	**8.56**	**7.31**	**7.96**
Notă Documentaţie	4	4	4	4	4
ERGONOMIE					
Notă Ergonomie Stick	10	9	9	9	10
Notă Ergonomie Butoane	9	10	8	9	10
Notă Ergonomie Bază	9	10	7	9	8
Notă Design	9	10	9	10	10
Notă Ergonomie	**9.4**	**9.6**	**8.4**	**9.2**	**9.6**
EVALUARE					
Notă Comportare Stick	9	9	8	9	9
Notă Comportare Throttle	9	8	7	8	8
Notă Comportare Butoane	10	9	8	9	8
Notă Comportare Twist Handle	9	9	7	9	7
Notă Comportare Intedependence War 2	9	9	8	9	9
Notă Comportare IL2 Sturmovik	10	9	7	9	8
Notă Performanţă	**8.1**	**7.7**	**7.45**	**7.7**	**7.2**
NOTA LEVEL	**8.42**	**7.92**	**7.68**	**7.67**	**7.48**

#5 Logitech **Extreme 3D PRO**



Specificații:
Tip: Normal
Număr Butoane: 12
Inserții de Cauciuc: NU
Nota LEVEL: 7,48 , Ofertant: Ultra PRO Computers,
Preț: 35 EURO (fără TVA)

#6 Saitek **Cyborg EVO**



Specificații:
Tip: Normal
Număr Butoane: 12
Inserții de Cauciuc: DA
Nota LEVEL: 6,79 , Ofertant: PC - Coolers,
Preț: 34 EURO (fără TVA)

#7 Genius **ForceFeedback F-33D**



Specificații:
Tip: Force Feedback
Număr Butoane: 10
Inserții de Cauciuc: NU
Nota LEVEL: 6,72 , Ofertant: Ultra PRO Computers,
Preț: 51 EURO (fără TVA)

#8 Thrustmaster **Hotas Cougar**



Specificații:
Tip: Normal
Număr Butoane: 10
Inserții de Cauciuc: NU
Nota LEVEL: 6,68, Ofertant: Ubi Soft România,
Preț: 169 EURO (fără TVA)

#9 Koning Gaming **3D Pilot Vibration**



Specificații:
Tip: Vibrații
Număr Butoane: 6
Inserții de Cauciuc: NU
Nota LEVEL: 5,72 , Ofertant: Vitacom ,
Preț: 47 EURO (fără TVA)

#10 Logitech **Attack 3**



Specificații:
Tip: Normal
Număr Butoane: 11
Inserții de Cauciuc: NU
Nota LEVEL: 4,83 , Ofertant: Ultra PRO Computers,
Preț: 27 EURO (fără TVA)

LOC	6	7	8	9	10
Producător .	Saitek	Genius	Thrustmaster	Koning Gaming	Logitech
Model	Cyborg EVO	ForceFeedback F-33D	Hotas Cougar	3D Pilot Vibration	Attack 3
Ofertant	PC Coolers	Ultra PRO Computers	UbiSoft	Vitacom	Ultra PRO Computers
Telefon	021-3239949	031-4022292	0215690600	0264-503555	031-4022292
Preț EUR (fără TVA)	34	51	169	47	27
DOTARE					
Tip	Normal	Force Feedback	Normal	Vibratii	Normal
Conectare	USB	USB / Game Port	USB	USB	USB
Număr Butoane	12	10	10	6	11
Hat Switch	DA	DA	DA	DA	NU
Throttle	DA	DA	DA	DA	DA
Twist Handle	DA	NU	NU	DA	NU
Notă Sistem Prindere	5	9	9	7	5
Inserții Cauciuc	DA	NU	NU	NU	NU
Notă Dotare	**8.16**	**7.20**	**6.98**	**6.83**	**4.93**
Notă Documentație	4	4	4	4	3
ERGONOMIE					
Notă Ergonomie Stick	9	8	9	7	7
Notă Ergonomie Butoane	8	7	8	6	5
Notă Ergonomie Bază	7	6	7	7	7
Notă Design	9	7	8	8	7
Notă Ergonomie	**8.4**	**7.2**	**8.2**	**7**	**6.6**
EVALUARE					
Notă Comportare Stick	7	7	9	7	6
Notă Comportare Throttle	7	6	8	5	6
Notă Comportare Butoane	7	7	8	6	7
Notă Comportare Twist Handle	7	1	4	6	1
Notă Comportare Intedependence War 2	8	7	7	6	6
Notă Comportare IL2 Sturmovik	7	7	8	6	5
Notă Performanță	**6.3**	**6.6**	**6.5**	**5.3**	**4.65**
NOTA LEVEL	**6.79**	**6.72**	**6.68**	**5.72**	**4.83**

Nokia N95

Gluma-i glumă, însă când vine vorba de lucruri serioase, cei de la Nokia nu discută. Indiferent cum ar suna „ordinul", comanda se execută fără discuţii. Valabilitatea celor mai sus este confirmată şi de proaspăta apariţie pe piaţă a celui mai nou membru al familiei „N". Practic, N95 vine în întâmpinarea mai multor nevoi ale unui număr foarte mare de utilizatori. În primul şi în primul rând, fanii au dorit un ecran mai mare. Ordin executat. Apoi au urmat discuţii cu privire la capacitatea memoriei. S-a rezolvat şi acest lucru. Prin urmare, memoria internă totalizează 160 MB. Lista de dorinţe a tot crescut, iar la un moment dat s-a şi tras o linie şi astfel a apărut noul telefon Nokia N95. Sistemul său de operare a fost nominalizat ca fiind Symbian OS 9.2 rel. 3.0. Din punct de vedere al conectivităţii, stăm chiar foarte bine. În afară de bine-cunoscutele funcţii, Nokia N95 dispune şi de un modul Wi-Fi 802.11 b/g ce vă permite conectarea la orice reţea wireless. Se ştie că senzorii foto din telefoanele de până acum nu ofereau o calitate foarte bună. Cei de la Nokia au decis ca în cazul acestui terminal să existe fotografii foarte reuşite şi clare, aşadar au inclus un senzor CCD de 5 megapixeli care, împreună cu optica Carl Zeiss, permite realizarea de fotografii incredibile, cu rezoluţii maxime de 2592 x 1944 pixeli. Printre suita de noutăţi menţionăm şi prezenţa unui modul de GPS ce vă poate fi de un real folos în călătoriile prin locuri „nemaicălcate" de voi. Aplicaţia ce se ocupă de acest aspect dispune de peste 100 de hărţi şi astfel vi se oferă posibilitatea de a alege întotdeauna cel mai scurt şi mai sigur traseu. Fiind un telefon din clasa multimedia, cu o putere de calcul limitată şi cu o sumedenie de facilităţi la fiecare pas, există riscul ca în cazul unor aplicaţii mai elaborate să fiţi nevoiţi să vă loviţi de nişte timpi de aşteptare destul de mari.



Specificaţii Nokia N95

Reţea:	HSDPA / GSM 850 / 900 / 1800 / 1900
Transfer date:	GPRS, EDGE, 3G, Wi-Fi, Bluetooth, Infraroşu, USB
Dimensiuni:	99 x 53 x 21 mm
Greutate:	120 grame
Ecran:	TFT – 16 mil. culori, 240 x 320 pixeli
Cameră foto:	5 MP, 2592 x 1944 pixeli
Sunet:	Polifonic, MP3, AAC, WMA
E-mail:	DA
Suport Java:	DA
FM Radio Inclus:	DA
Jocuri incluse:	DA
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 950 mAh (BL-5F)
Stand-by:	până la 220 de ore
Talk time:	maximum 6 ore 30 min.

Sony Ericsson Z558i

Şi... lucrurile frumoase nu se opresc aici. Era şi timpul ca cineva să ofere utilizatorilor această funcţie deosebită. Este vorba de operaţiunea prin care device-ul are puterea de a recunoaşte scrisul de mână. Deoarece cei de la Sony Ericsson sunt meseriaşi în producţia de telefoane mobile, această funcţie nu putea să existe nicăieri altundeva decât într-un astfel de device. Noul Z558 facilitează astfel transmiterea de mesaje scrise datorită ecranului său TFT de tip touchscreen şi funcţiei de recunoaştere a caracterelor. Exceptând GPRS-ul, Bluetooth-ul şi portul USB, acest telefon nu mai dispune şi de altă funcţie de „comunicare". În schimb, oferă o cameră foto de 1,3 megapixeli, un radio FM, un organiser şi kit-ul de handsfree încorporat.



Dimensiuni:	87 x 45 x 20 mm
Greutate:	93 g
Display1:	TFT – 256.000 culori, 176 x 220 pixeli
Display2:	STN – mono, 120 x 36 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion
Stand-by:	N/A
Talk time:	N/A

BlackBerry Pearl 8100

Nu vă faceţi probleme, nu e nicio legătură între Piraţii din Caraibe şi această perlă neagră, ci, mai degrabă, se pot realiza legături mult mai strânse între posesorii acestor tipuri de device-uri şi cei cu care comunică. Telefonul permite o comunicare excelentă, mai ales că surplusul de taste pe care îl are vă îndeamnă să îl folosiţi mult mai bine pe partea aceasta a mesajelor scrise sau a e-mail-urilor. Poziţionarea tastelor este una de tip QWERTY, asemănătoare tastaturilor de PC obişnuite. Acest lucru garantează o viteză mult mai mare de scriere şi astfel un e-mail este trimis mult mai rapid, indiferent de locaţia în care vă aflaţi. Transferul de date se poate realiza atât prin GPRS, cât şi prin EDGE. Totuşi, pentru o sincronizare a agendei sau transferul unor informaţii de altă natură, vă este recomandat să folosiţi portul Bluetooth sau USB. BlackBerry Pearl 8100 permite de asemenea crearea sau editarea de documente de tip Word, Excel, PDF sau Powerpoint. Pentru melancolici, există şi o cameră foto de 1,3 megapixeli, însă rezoluţia maximă a fotografiilor nu depăşeşte 1280 x 1024 pixeli.



Dimensiuni:	107 x 50 x 14 mm
Greutate:	90 g
Display:	TFT – 65.000 culori, 240 x 260 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 900 mAh
Stand-by:	până la 360 de ore
Talk time:	maximum 3 ore 30 min

BogdanS

MINI Rally Racing

Biroul este locul unde omul este pus în situaţia de a se plictisi. Celor care se plictisesc lucrând, internetul le oferă o gamă largă de activităţi foarte relaxante şi educative, ca de exemplu acest joc de rally, mai exact acela pe care vi l-aţi dorit toată viaţa când răsfoiaţi paginile de la sfârşitul Nekermannului. Aşa că e momentul să recuperaţi.

www.miniusa.com/crm/rallyrace



Eos Tarot

E vorba tot despre un joc de tarot, dar de data aceasta poartă căciuliţa noului model de la Volkswagen, Eos. Însă nu asta e important, ci să vă puneţi o întrebare existenţială la care cărţile nemţeşti vă vor răspunde clar şi concis ce a fost, ce este şi ce va fi. Şi dacă nu a mers din prima, mai amestecaţi cărţile o dată. Până la urmă, veţi auzi ceea ce vreţi.

www.eostarot.com



Thank You

Aţi fost vreodată atât de recunoscător cuiva încât nu mai ştiaţi ce să faceţi? Aţi fost pus în situaţia de a nu avea milionu' de dat la doctor, dar ceva tot voiaţi din suflet să-i lăsaţi? Vi s-a întâmplat ca cineva să vă mulţumească atât de mult şi de des pentru nimic încât să vă vină să-l răsplătiţi pe măsură? Acum există modalitatea ideală de a rezolva aceste probleme:

www.suranyihifi.hu/1000000.swf



The Stone of Anamara

După cum ştiţi probabil, pe lumea asta există şi oameni inteligenţi şi răbdători. Pentru ei sunt aceste locuri speciale unde se întâlnesc şi-şi folosesc calităţile pentru a rezolva probleme universale, gen foametea. Dacă credeţi că faceţi parte din această categorie, daţi o fugă pe site-ul de mai jos, rezolvaţi puzzle-ul şi apoi vă vor contacta ei...

http://en.agame.com/agames/4/2/000128.html



Brother Bear 2



Mai deunăzi stăteam şi mă gândeam că în ultima vreme Disney şi-a cam luat vacanţă, pentru că nu am văzut cine ştie ce producţie strălucită, lucru care m-a cam întristat. Mai mult decât atât, între producţiile din ultimii doi ani de zile se întâlnesc deja prea multe 2-uri, de parcă nu ar mai avea subiecte de lucru. În această ordine de idei, anul acesta ne-am ales cu Brother Bear 2, care până la urmă e mult mai bine decât nimic şi nu pot spune că este un film prost. Chiar din contră, pentru o familie echilibrată şi cu mulţi copii, e de-a dreptul emoţionant. Subiectul filmului îl continuă oarecum pe cel din primul Brother Bear, în care un tânăr este transformat în urs de către spirite. Aici lucrurile sunt ceva mai emoţionante deoarece avem de-a face cu femei, iubire, primăvară şi dragoste de frate. O veche prietenă de-a lui Kenai, Nita, de pe vremea când era om, copil mai exact, nu se poate căsători deoarece este sufleteşte legată de băiatul urs. Un vraci relativ surd, dar cu viziuni moderniste îi dezvăluie Nitei că trebuie să ardă amuleta într-un anumit loc şi la o anumită oră ca să rupă această legătură. De aici începe nebunia. Producţiile Disney ne-au obişnuit cu un umor extrem de specific şi de relaxant, care de obicei este adus în scenă de personaje secundare. În cazul de faţă este vorba de doi reni cu probleme mari aş zice eu şi cu un stil mai ciudat de a vorbi. Cei doi apar exact în acele momente când filmul tinde să devină prea dramatic sau prea siropos, pentru a ne mai descreţi un pic frunţile. Din nefericire, sunt singurele personaje într-adevăr interesante din film şi pot spune cu mâna pe suflet că primul Brother Bear a fost ceva mai bun. Disney pur şi simplu nu se pricepe la urmări. În ceea ce priveşte distribuţia, nu avem de-a face cu actori cunoscuţi şi de aceea nu cred că este necesar să-i trec în revistă. Nici regizorul, Ben Cluck, nu este dintre cei mai cunoscuţi, însă de multe ori acest lucru nu este în relaţie directă cu calitatea filmului. Oricum, m-am simţit destins urmărind Brother Bear 2 şi numai un om care urăşte producţiile Disney cred că s-ar putea simţi diferit. Oricum, sper ca Disney să revină pe piaţa cinematografică cu nişte realizări de valoare, pentru că mi-e tare dor.



■ **Locke**





Monster House

DJ, un puşti sensibil şi deosebit de curios în vârstă de 12 ani, trăieşte cu impresia că nimeni nu îl poate înţelege. La vârsta sa, i se pare normal să se comporte ca un adult şi, bineînţeles, să dea cu flit distracţiilor specifice vârstei, tratându-l chiar şi pe cel mai bun prieten al său, Chowder, cu oarecare indiferenţă. Energic, împiedicat şi gras în acelaşi timp, Chowder încearcă într-o bună zi să-l impresioneze cu noua minge de baschet pentru care a miorlăit luni de zile pe lângă şorţul mamei lui, provocându-l la un meci. Dezinteresat ca întotdeauna, DJ evită joaca, dar Chowder nu se lasă şi încearcă cu insistenţă să demonstreze cât de bine aruncă la coş. O face însă atât de „bine" încât mingea aterizează cu nonşalanţă pe gazonul vecinului de peste drum. Chowder este în culmea disperării când o vede poposind în faţa casei întunecate, despre care se zvoneşte că ar avea un apetit pentru tot felul de obiecte, scandalagii, jucării şi animale de casă ce-i calcă gazonul. Absolut tot ceea ce aterizează în vizorul dlui Nebbercracker, un pensionar uscăţiv cu apucături de om nebun, dispare. Pentru Chowder este sfârşitul carierei de baschetbalist dacă nu găseşte repede un adult care să-i recupereze mingea. Iar cum DJ se comportă ca atare, ar fi cazul s-o şi dovedească.

Cam aşa încep peripeţiile celor doi, care vor afla pe propria piele că multe dintre obiectele dispărute au fost pur şi simplu înghiţite de gazon, iar casa este, într-adevăr, bântuită, doar nu s-a transformat degeaba într-o creatură ce-i fugăreşte acum prin tot cartierul.

Monster House este un film foarte alert, chiar haotic pe alocuri, condimentând astfel o poveste întortocheată şi copilăroasă, dar înfricoşătoare (în sensul bun al cuvântului) pentru copii de 10 ani şi aiuriţi ca mine. Distribuţia, la rândul ei, este una de excepţie, vocile personajelor încadrându-se perfect în context, începătorii într-ale actoriei Mitchel Musso, Sam Lerner şi Spencer Locke portretizând perfect personalităţile lui DJ, Chowder şi Jenny, şcolăriţa care li se alătură în



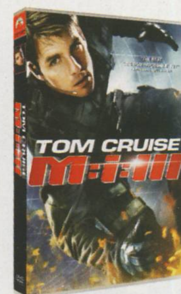
cursa pentru dezlegarea misterului casei bântuite. Maggie Gyllenhaal şi Jason Lee, aroganta dădacă a lui DJ şi prietenul ei tembel mereu pe prafuri, sunt foarte distractivi în rolurile lor, iar Steve Buscemi îl interpretează perfect pe ţâfnosul Nebbercracker.

Refuz să cred că am dat în mintea copiilor, chiar dacă am momentele mele, dar Monster House a reuşit să mă distreze. Încă puţin şi ar fi fost un film nemaipomenit. Aşa, este doar unul bun.

■ KiMO

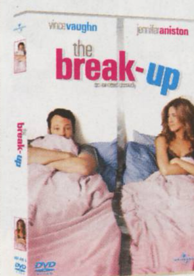


Misiune imposibilă III (Mission: Impossible III)



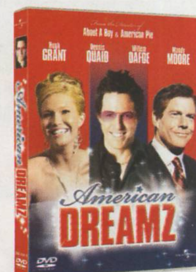
An: 2006
Regia: J.J. Abrams
Gen: Acţiune, Thriller
Distribuţie: Tom Cruise, Ving Rhames
Suport: DVD
Un produs: PARAMOUNT PICTURES

Despărţiţi, dar împreună (The Break-Up)



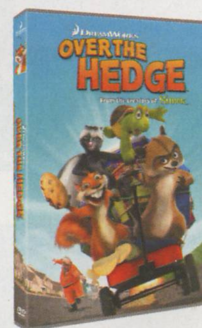
An: 2006
Regia: Peyton Reed
Gen: Comedie, Romantic
Distribuţie: Vince Vaughn, Jennifer Aniston
Un produs: UNIVERSAL PICTURES

Vise americane (American Dreamz)



An: 2006
Regia: Paul Weitz
Gen: Comedie, Dramă
Distribuţie: Hugh Grant, Mandy Moore
Suport: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES

Peste tufiş (Over the Hedge)



An: 2006
Regia: Karey Kirkpatrick, Tim Johnson
Gen: Animaţie, Comedie
Distribuţie voci: Bruce Willis, Garry Shandling
Suport: DVD
Un produs: PARAMOUNT PICTURES

Deadwood Sezonul 2

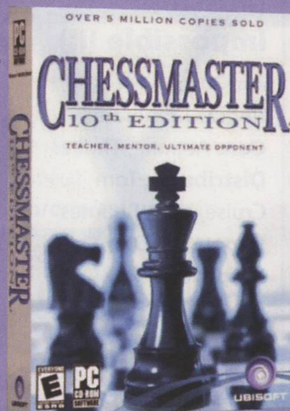


An: 2005
Regia: David Milch
Gen: Aventuri / Dramă / Western
Distribuţie: Timothy Olyphant, Ian McShane
Suport: DVD
Un produs: PARAMOUNT PICTURES

Filmele sunt distribuite de către EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. Telefon: 021-408.30.40



CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă un joc Chessmasters 10th Edition pentru PC

Cine este producătorul jocului Settlers VI?

a. Blue Byte ■
b. Interplay ■
c. Vivendi ■

Nume, prenume ______
Str. ______ Nr. ______ Bl. ______ Sc. ______ Ap. ______
Localitate ______ Cod ______ Judeţ ______
Telefon ______ e-mail ______

Răspunsul îl găseşti în articolul dedicat jocului Settlers VI din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 decembrie 2006.

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă un Hercules Classic Webcam

Câte butoane are joystick-ul Thrustmaster TopGun Afterburner 2?

a. 8 ■
b. 10 ■
c. 7 ■

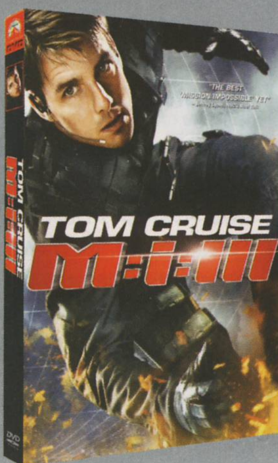
Nume, prenume ______
Str. ______ Nr. ______ Bl. ______ Sc. ______ Ap. ______
Localitate ______ Cod ______ Judeţ ______
Telefon ______ e-mail ______

Răspunsul îl găseşti în rubrica Hardware/Comparativ din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 decembrie 2006.



CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă unul dintre cele 5 DVD-uri cu filmul Mission Impossible III

Cine este regizorul filmului American Dreamz?

a. Quentin Tarantino ■
b. Paul Weitz ■
c. Peter Jackson ■

Nume, prenume ______
Str. ______ Nr. ______ Bl. ______ Sc. ______ Ap. ______
Localitate ______ Cod ______ Judeţ ______
Telefon ______ e-mail ______

Răspunsul îl găseşti în secţiunea Lifestyle din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 decembrie 2006.

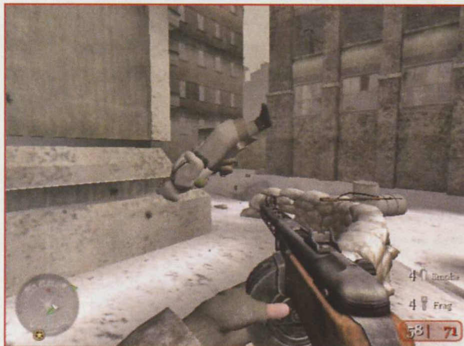
În 4 mm veți găsi:

- 130.000 de semne
- peste 100 imagini
- drive teste
- supercar
- mondocar
- evenimente
- avampremieră
- tuning
- cover story
- utilitare
- retro mobil
- autospionaj
- high tech
- moto
- interviuri
- sporturi cu motor
- piața auto
- 84 de pagini cu numai 35.000 lei

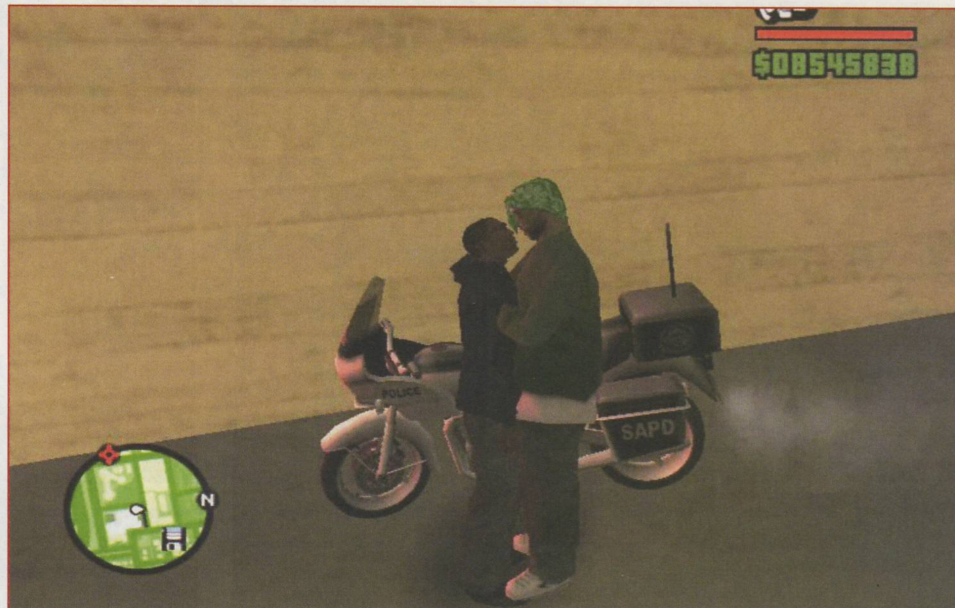
89

AUTOSHOW ● 23 Octombrie 2003 ● Material exclusiv cu Dacia X90

Toate într-un singur nume 4 mm **AUTOSHOW**



Ținută impecabilă chiar și în situații extreme. **Imagine trimisă de Emanuel Silivasan.**



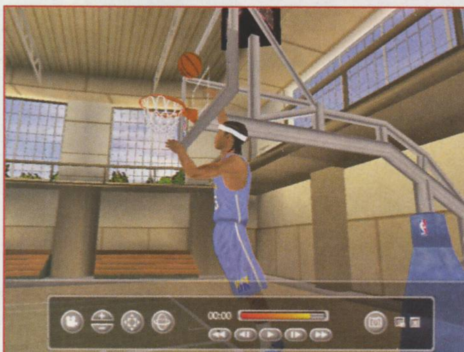
Mai ții minte clipele din celula noastră din corpul H? **Imagine trimisă de Darth Revan.**



În cazul de față, merită încercată orice variantă. **Imagine primită de la Bende Istvan.**



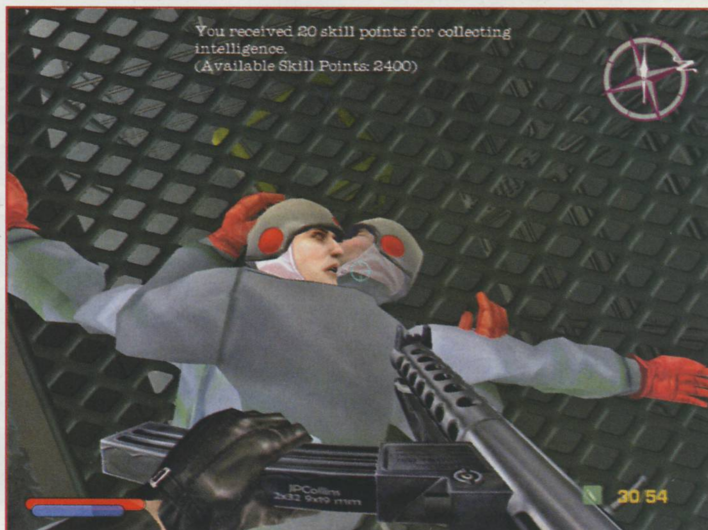
Finish extraordinar după opt ture de unitate . **Imagine primită de la Dan Petrescu.**



Cu multă muncă și un gram de magie, merge și așa. **Imagine trimisă de Nastase Cristian.**



Primul Ghost Raider pe pământ american. **Imagine trimisă de Voodoo Voodoo.**

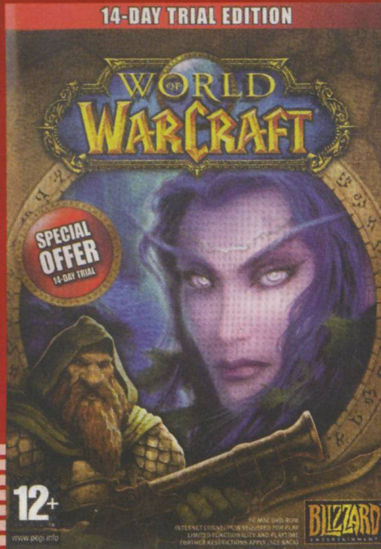


Până când moartea...v-a despărțit! **Imagine primită de la Saddam Rebourned.**

Câștigătorul din acest număr este Darth Revan

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă unul dintre cele 20 de pachete de trial de 14 zile pentru World of Warcraft

Ce efect a fost introdus pentru prima dată în Joint Task Force?

a. Efectul Surpriză ■
b. Efectul Lazăr ■
c. Efectul Media ■

Răspunsul îl găseşti în articolul despre jocul Joint Task Force din acest număr al revistei.

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 decembrie 2006.

Câştigătorii lunii septembrie

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Devil May Cry a fost câştigat de către Andrăşescu Radu din Bucureşti.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul World of Wacraft şi Gamecardul de 60 de zile au fost câştigate de către Pintea Cătălin Radu Nicolae din Satu Mare.

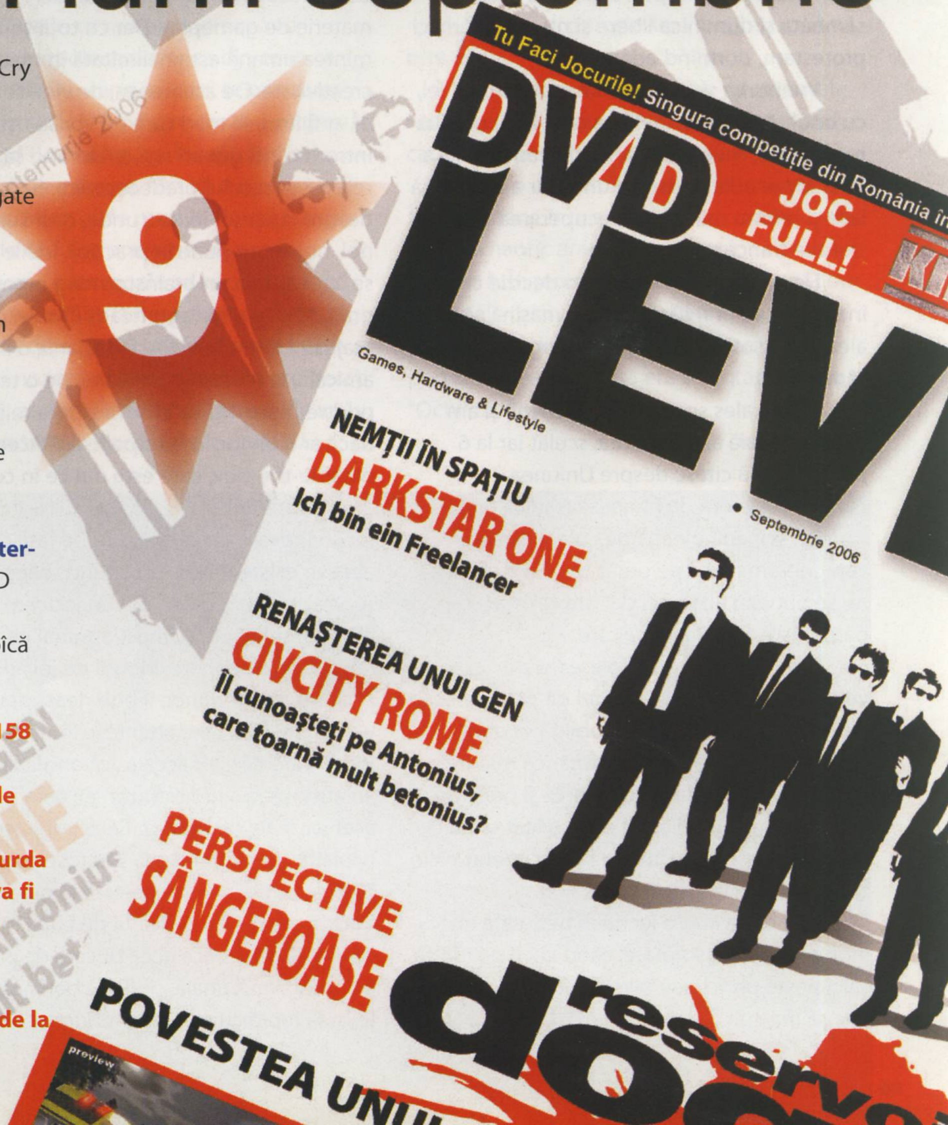
La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul Reservoir Dogs a fost câştigat de către Palaghiciuc Bogdan Cătălin din Constanţa.

La concursul LEVEL împreună cu **Thrustmaster**, Nicoară Alexandru Adrian a câştigat un Dual Trigger 2-in-1 Rumble Force Gamepad.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanţi au câştigat câte un DVD cu filmul Aeon Flux: Nuţiu Florin Emil din Târgu Mureş, Mihăilescu Paul din Sibiu, Preda Adrian din Babadag, Ciobîcă Elena-Dominique din Paşcani şi Mihai Cornel din Bacău.

Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.
Câştigătorii sunt rugaţi să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (Diana_Calin@vogelburda.ro) sau prin poştă (Vogel Burda Communication, OP 2 CP 4, 500530 Braşov). Premiul va fi expediat prin poştă. Persoana de contact: Diana Călin (0268-415158).

Termenul de revendicare a premiului este de trei luni de la data anunţării câştigătorului. După expirarea acestui termen, premiul nu mai poate fi revendicat.





A mai trecut o lună. A venit frigul. Sper să se plictisească şi să plece. Am sperat asta şi anul trecut... a plecat în mai. Au început şcolile, facultăţile, lumea s-a întors de-a binelea din concedii, ba chiar unii dintre noi am început să ne dăm seama că nu mai e de glumit şi oricât am amâna momentul, el va veni, stă acolo şi pândeşte şi când te aştepţi mai puţin: Haţ!... Miolf! Miolf! Te-a prins şi te-a molfăit pe îndelete. Nu ai cum să scapi... decât dacă ai trei ani şi tocmai ai descoperit că mersul în patru labe era mult mai lipsit de pericole decât cel pe două picioare. După cum spuneam, momentul este acela când trebuie să ne punem pe treabă sau măcar să începem să ne prefacem că ne punem pe treabă. Acestea fiind spuse, trimit rubrica la Braşov şi mă duc să beau o bere. Daaaaaar! E-mail-ul nu bea nimic şi aşteaptă cu nerăbdare părerile voastre despre avalanşa de super jocuri din această toamnă pe chatroom@level.ro sau în still old school pe adresa redacţiei.

■ **Akasha**

Chatroom

Mugetarea

- din frustrările elevilor –

Cum indienii au vacă, ortodocşii au crucea şi post-hunterşii au forumul, aşa şi eu am sâmbăta.

Dar acea zi sacră a fost călcată în picioare de „ei", de guvern, odată cu ziua recuperării. Încă de mic, am protestat adânc, atunci când eram chemaţi la şcoală sâmbăta. Eu ştiam că m-am născut cu dreptul ăsta, de a avea sâmbăta şi duminica libere şi nu mergeam, ci protestam, dormind adânc.

Vremurile s-au schimbat, guvernul la fel, cu unul cu aceleaşi idei, aşa că a venit o nouă recuperare. Nu era de ajuns că Francofonia a lăsat urme adânci pentru unii, dar a trebuit să lase şi pentru mine, prin recuperarea celor trei zile franceze.

Fiecare om trebuie sa ia o decizie crucială în viaţă, cum ar fi căsătoria, ce maşină să-şi aleagă, ce şosete şi dacă să meargă la şcoală sâmbăta....

Mi-am ales şosetele (alea de joi) şi am mers la şcoală azi, sâmbătă, sculat iar la 6 jumate, ca să citesc despre Uniunea Europeană la ora de franceză (sadică faza).

Eu, şi mână bleagă de colegi care au venit ne-am plâns pe umăr când am văzut că nu se puneau absenţe, dar am rezistat bărbăteşte, îndurând trei ore...

Şi nu înţeleg. Toţi îi tolerează pe vegetarieni, făcându-le un fel de pizza special pentru ei, dar pe mine mă obligă să merg sâmbăta la şcoală! Să îmi mănânce mie trei sâmbete la rând, ca să recuperez şi orele de opţional mass-media... Şi când a fost greva monstru de anul trecut, nu s-a recuperat nicio zi... cel puţin clasa noastră...

Azi am învăţat o lecţie mare... vine un moment, pe neaşteptate, când vei fi nevoit să calci peste principiile tale cele mai sacre... mă duc să mă culc....

Părerea cititorului

- Originalitatea, sequel-ul şi ... ardelenii -

Industria jocurilor din ziua de azi, multe se pot zice despre ea. Unul dintre elementele disputate este originalitatea în domeniul ăsta. Stau şi mă uit la jocurile lansate în ultimele câteva luni, toate sunt copii după copii, aceleaşi idei suprapuse creând o nouă formă, dar infirm diferită faţă de cea precedentă. Unii se scuză că nu mai există idei noi în materie de gameplay. Dar cu toţii ştim că mintea umană este nelimitată în materie de creativitate. De asemenea, de vină se mai zice că ar fi firmele mari care nu vor să rişte introducând genuri noi, preferând să urmeze reţeta succesului predecesorilor. Se vorbea despre curentul indie... unde, deşi sunt idei noi, nu se pot pune în practică. Ideile bune nu se „creează" la un brainstorming organizat la ora 12 fix cu nişte egg-heads într-un birou la etajul 24 al sediului EA. Ele apar la o întâlnire amicală, la o bere cu prietenii, pe o terasă printre blocuri când cineva zice la mişto „dar dacă ar fi un joc în care poţi să...". Acea gândire outside-the-box, care este din ce în ce mai greu de găsit în zilele de azi. Au fost anumite jocuri inovatoare... total diferite faţă de orice altceva existent pe piaţă atunci, dar şi acum. Aş vrea să iau ca exemplu un joc care, după mine, ar fi în „top 10 most original game ideas"... Stratosphere. Modul de joc, deşi are doar un „twist" minor, îl pun deasupra altor wannabes, din care amintesc Project Nomads; jocuri care deşi au acea mică originalitate, nu au atmosfera sau profunzimea care să facă acel joc la fel de bun că ideea ce se vrea copiată. Ne întoarcem la Stratosphere (RTS/TPS), ai clădiri diverse pe care le pui pe o bucată de pământ. Destul de banal până acum, nu? Dar dacă acea bucată de pământ ar fi anti-gravitaţională, poţi să zbori cu ea şi să te iei la luptă cu alte „baze zburătoare". Ai un anumit număr de hexuri pe care să pui clădiri, aşa că vrei o „bază" mai manevrabilă sau mai rapidă, dar care să nu dispună de aşa mult firepower sau defence? Gameplay-ul se schimbă drastic atunci faţă de cel al unui RTS clasic. Astfel, jocul ăsta a reuşit să mă atragă şi să îl joc mai mult decât orice alt „joc modern". Şi ca ironie a sorţii, multe dintre jocurile originale din timpurile trecute nu au beneficiat de un sequel, de un add-on sau măcar de un alt joc inspirat din ele. Multe sunt jocurile care meritau un sequel, dar şi mai multe sunt cele care nu meritau nici măcar să ajungă pe rafturile magazinelor. Sequel-urile de obicei sunt primite diferit, depinde de cine le joacă. De aici veşnica bătălie Morrowind vs. Oblivion sau ceva mai puţin cunoscută Serious Sam 2 vs First+Sec Encounter. Acele sequel-uri jucate de oameni care nu au văzut originalul sunt primite ca nişte jocuri foarte bune. Dar dacă le pui ochelari „anti-graphics" şi le dai jocurile tată/mamă ale lor, observi cum perspectiva lor se schimbă. Personal, decât să văd un sequel la un joc care mi-a plăcut foarte mult, fiind nimic mai mult decât o „scamatorie" de a smulge bani de la fan-base, mai bine rămân cu amintirea originalului.

Dar, de fiecare dată când am crezut că viitorul gameresc este doar un amestec de Wii, X10 şi glume proaste de jocuri... apare o minunăţie de underdog, scos fără mare tam-tam de o firmă de care nu a auzit nici Gamespot-ul, care rupe în materie de gameplay ultimele răcnete de jocuri lansate. O luminiţă din asta care mă face să cred că nu joc acel joc degeaba, pentru a îmi da cu părerea sau pentru a zice că l-am jucat. Un joc pe care chiar pot să zic că îl joc şi de care, după o vreme lungă, chiar o să îmi amintesc zicând „da ce mişto a fost ăla".

■ **Mr. Quackers**

Sigmund

partea a treia –

Uneori îi era teamă să-şi răspundă la unele întrebări. Privi în jurul său la prietenii care-l aşteptau, apoi la masa din faţa sa. Ştia că un crampei din regatul său era aici. Şi, nu peste foarte mult timp, aveau să se întoarcă toţi la chemarea ei. Fruntea înaltă, încununată de gânduri, se pleca spre pardoseală, parcă pentru a ascunde salba de gânduri negre ce-i întunecau în permanenţă privirea senină. Tresări, uitându-se apoi către Arg'Han şi Bliss… Privindu-i pe cei doi, firul lung al propriei vieţi se derula ameţitor şi dureros: vânătorile, straşnicele călătorii de-a lungul Kharmei, vesele şi înfloritoare precum o zi senin de primăvară.

- Mylord Sigmund? Aruncă-ţi gândurile întunecate în tolba neagră a trecutului.

- Da, prietene. Atunci sa ne grăbim. Zânele ne-aşteaptă.

Porniră toţi trei spre uşa către sala coloanelor, zoriţi de o uşoară adiere. Ecouri din cupola înaltă pătrundeau în inima lui Sigmund... „Ai să te întorci, Mylord…"

Urmară tăcuţi drumul de piatră. Smocuri de iarbă se puteau zări arar, de parcă cineva le-ar fi împiedicat creşterea uniformă. Se îndeseau pe măsură ce înaintau, ba chiar începuseră să se zărească vag fagi răzleţi, parcă uitaţi de tot dezastrul care trecuse peste fire. La un moment dat, în partea dreaptă a drumului, se făcea o potecă îngustă, bine ascunsă de frunzele din ce în ce mai des întâlnite, căzute pe jos precum un aşternut peste cenuşa morţilor. Bliss privi către dânsa fără să scoată o vorbuliţă. Vântul sufla uşor peste frunzele de peste ea, dezvelindu-i pământul negru, ars, bine bătătorit de paşii celor ce-au trecut şi nu s-au mai întors. Ridică nobilul său cap, uitându-se cu grijă la cei doi cavaleri ce se însoţeau în urma sa, ce păşeau încet către intrarea în pădure.

- Mylord?

- Spune-mi prietene, răspunse Sigmund, ce grijă te apasă?

Bliss îl privi în ochi, apoi îşi îndreptă privirea către drumul care avea să le abată paşii de la calea galbenă.

- Arg'Han, priveşte! Drumul vechi către cetate. Bliss l-a găsit.

- Nu este cel mai sigur drum ce-l cunosc, Sigmund.

- Într-adevăr, dar este cu mult mai scurt. Iar noi nu avem prea multa vreme la dispoziţie, prietene. Reuniunea trebuie să fie cât mai curând posibil. Înaltul Sfat şi Consiliul Kharmei sunt pe cale de a lua o hotărâre. Trebuie să ducem răvaşul şi mantia.

- Sigmund, calea cea galbenă este departe de întuneric. Dar fie, căci tu eşti cel înţelept dintre cei 12. Noi am fost războinici, iar tu ne-ai cârmuit.

- Arg'Han, voi îmi sunteţi sfetnici de nepreţuit, iar la nevoie, îmi sunteţi pavăză de nepătruns. Să urmăm totuşi drumul vechi şi ascuns.

Întunericul se lăsase atât peste umerii cavalerilor, cât şi peste poteca cea neagră. De jur împrejur, copacii bătrâni se îndeseau, mângâind drumeţii cu umbrele lor uriaşe şi înfiorătoare, imaginând forme groteşti ce cuprindeau orizonturile precum nişte braţe hidoase şi noduroase. Păienjenişul crengilor se lăsa din ce în ce mai jos îngreunând înaintarea, iar poteca devenea din ce în ce mai abruptă. Din când în când se mai zărea arar câte o rază de lună pătrunzând cu greu în întunericul de nepătruns. Începuseră să coboare de la o vreme, fără să ştie spre ce se îndreptau. Mirosul de muşchi şi umezeală se simţea din ce în ce mai bine, iar poteca devenise un covor moale ce se afunda în pământ, mai adânc la fiecare pas. În stânga şi în dreapta, deja, copacii se înălţaseră undeva sus, către noapte, abandonându-i între pereţi de lut ud, pe care şiroiau firicele mici de apă, din care răsăreau plante mici cu tulpină groasă şi cu frunzele cărnoase. De sus, din copaci, atârnau până aici, liane lungi şi moi, formând perdele ce se intersectau în cele mai ciudate direcţii.

Dar deodată, înaintea lor se deschise un loc larg, împodobit cu plante albastre şi liane ce se ondulau pe pereţi. Pământul se uscase parcă brusc, dinaintea lor. De jur împrejur erau aşezate simetric pietre mari, cu forme neregulate, învelite de verdeaţă bogată şi muşchi. În restul spaţiului se întindea pe jos un cerc de piatră cu un basorelief sculptat măiastru, ce întruchipa un munte măreţ, cu creste încununate de nori.

Sigmund privi la toate aceste minunăţii, apoi păşi cu grijă înainte, spre centrul locului. Cercetă atent pereţii ce se puteau zări printre pietrele de pe margine, căutând o ieşire. Se îndreptă către una dintre perdelele de liane, cea mai lungă dintre toate, ce părea a ascunde ceva. Mare-i fu mirarea când realiza că aceasta, la atingerea paloşului său, deveni un zid ca piatra de tare. Începu să lovească, în stânga şi-n dreapta, dar în zadar, căci iarba cea fermecată se împotrivea cu năstruşnicie voinţei lui de a trece mai departe.

În tot acest răstimp, Arg'Han rămăsese minunat privind la piatra rotundă, din mijloc, apoi, la un moment dat, privi mai cu băgare de seamă la însemnele ciudate gravate pe o margine.

- Sigmund, opreşte-te. Priveşte aici. Asta este cheia!

Sigmund se aplecă în faţă, către slovele vechi, ce desluşeau o cale uitată de timpuri către lăcaşul sacru al unui cavaler.

Parcă o daltă străină de cele lumeşti săpase adânc însemne ciudate, cu aspect de dantelă haotic aranjată pe marginea cercului de piatră. Îngenuncheară amândoi punându-şi ambele mâini pe jos, urmărind cu privirea încotro se îndrepta şuvoiul de litere. Pe o porţiune ştearsă, tocită era sculptat mărunt "Ochii tăi deschid o uşă".

■ **Lady Arwen**



talon de comandă — LEVEL 11/06

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare. În conformitate cu prevederile legii 677/2001 dispuneți de următoarele drepturi: dreptul de informare, dreptul de acces, dreptul de intervenție, dreptul de opoziție, dreptul de a nu fi supus unei decizii individuale, dreptul de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați în scris la adresa Vogel Burda Communications, OP2 CP4, Brașov sau prin fax la numărul 0268 418728.

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP FOTO-VIDEO DIGITAL august-septembrie 2006	10 lei		
CHIP SPECIAL PAGINI WEB	10,40 lei		
CHIP SPECIAL SECURITATE	10,50 lei		

NOU!!

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa alex_draghini@vogelburda.ro

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov**

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov** sau prin ordin de plată în contul **Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.**

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

talon de abonament — LEVEL 11/06

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare. În conformitate cu prevederile legii 677/2001 dispuneți de următoarele drepturi: dreptul de informare, dreptul de acces, dreptul de intervenție, dreptul de opoziție, dreptul de a nu fi supus unei decizii individuale, dreptul de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați în scris la adresa Vogel Burda Communications, OP2 CP4, Brașov sau prin fax la numărul 0268 418728.

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe

Perioada	Preț revistă cu CD/DVD	Preț abonament revistă cu CD/DVD
6 luni	~~81 lei~~	50 lei
12 luni	~~162 lei~~	90 lei

cu CD: ☐ cu DVD: ☐

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov**

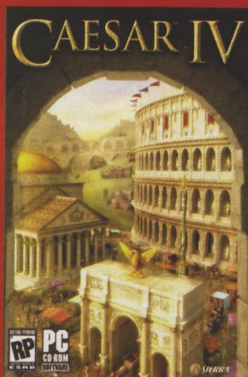
Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov** sau prin ordin de plată în contul **Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.**

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. **RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov.**

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

CONCURS LEVEL ȘI best distribution

Câștigă jocul Caesar IV



Cine este producătorul jocului Caesar IV?

a. Sierra ☐
b. Electronic Arts ☐
c. Tilted Mill Entertainment ☐

Nume, prenume

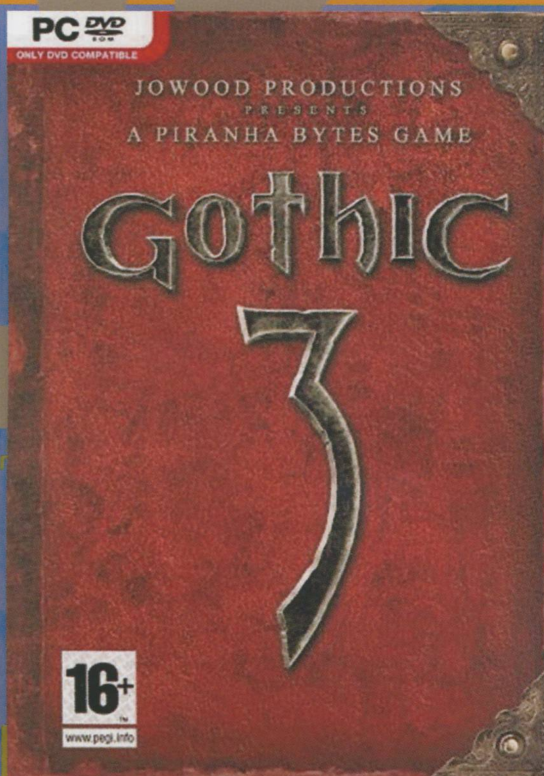
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

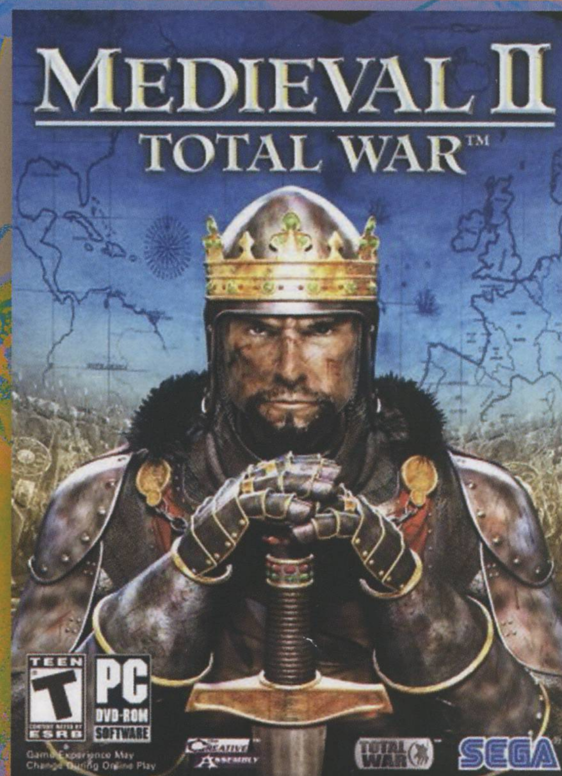
Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Caesar IV din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 decembrie 2006.



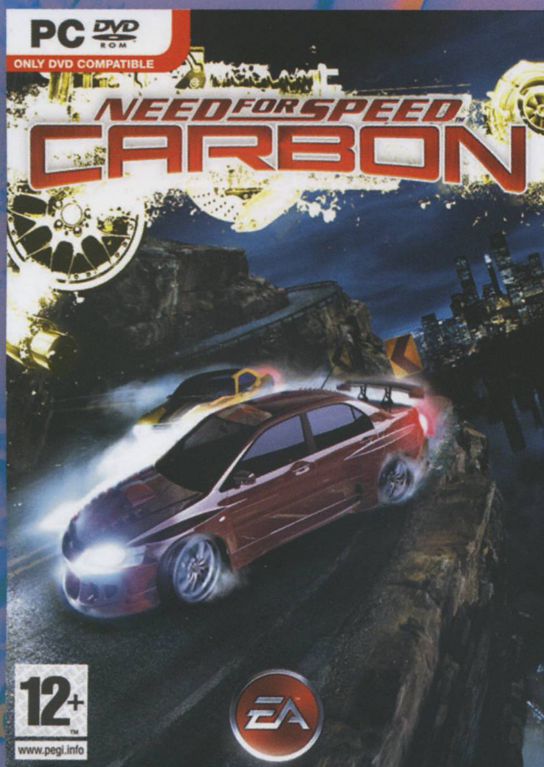
Gothic 3

DE DATA ACEASTA E PE BUNE



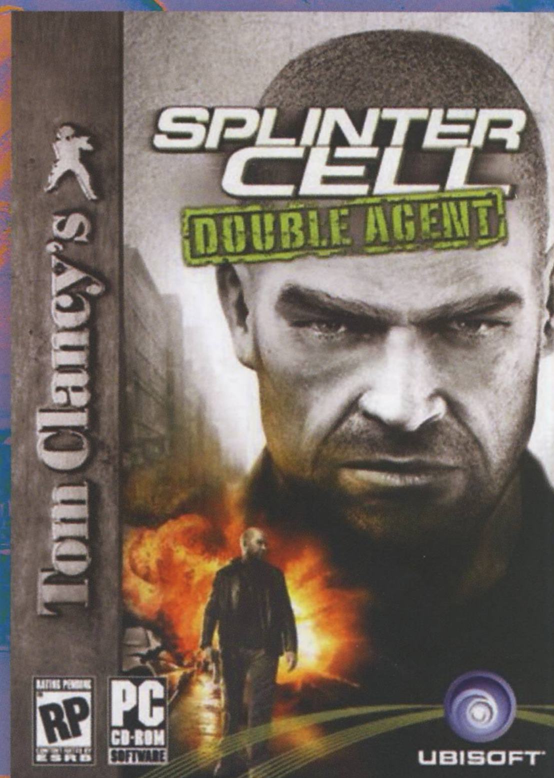
Medieval II: Total War

ETERNUL RĂZBOI, ACUM ÎN EVUL MEDIU



Need for Speed Carbon

SCHIMBARE DE DIRECȚIE PENTRU NFS?



Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

CONU FISHER FAȚĂ CU DILEMA